JOYPAD
Videogiochi a 360°
PLAYSTATION
PCWINDOWS
DREAMCAST
NINTENDO64
POCKET•ON
LINE•ARCADE
BOARDGAME

148 PAGINE DI NOVITA', ANTEPRIME E RECENSIONI

MEDAL OF HONOR
LA PLAYSTATION VA IN GUERRA



SONIC ADVENTURE
IL RITORNO DEL PORCOSPINO



RALLY CHAMPIONSHIP
COLIN MCRAE DETRONIZZATO?



ANNO 1 - NUMERO 1 - GENNAIO 2000 - L. 4.900

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
ANCORA LARA SU PC E PLAYSTATION

PLAYSTATION 2
UNA STORIA GIA' SCRITTA?

ANALOG
SELECT
START
PlayStation
SONY



Giugno 1944: siamo in piena guerra e l'Europa vive sotto l'ombra della presenza nazista. Da qui a 24 ore una serie di eventi avrebbe fatto ricordare questo giorno eroico e terribile come il D-Day, il giorno dello sbarco in Normandia. Il 5 giugno 1944.

Medal of Honor - PlayStation - Recensione a pagina 80



DIRETTORE EDITORIALE
Massimo Sesti
DIRETTORE RESPONSABILE
Gaudio Giuseppina
DIRETTORE COMMERCIALE
Francesco Schirinzi
RESPONSABILE EDITORIALE
Fabio Farnesi
RELAZIONI INTERNAZIONALI
Antonio Meduri
RESPONSABILE DI PRODUZIONE
Nicolino Rocca
SEGRETERIA
Alessandra De Sanctis
Romina Sesti
EDITING
Games Idea sas
Tel. 032446815
SUPERVISOR
Matteo Camisasca
Scamu@writeme.com
EDITOR
Mattia Ravanelli
Zave@edmaster.it
DEPUTY EDITOR
Alessandro Martini
Azzy@edmaster.it
PROGETTO GRAFICO
Giancarlo Pasquali
giankarlino@katamail.com
HANNO COLLABORATO
Gianluca Tabbitta, Giuseppe Malvetani, Riccardo Perotti, Alessandro Casini, Oliviero Pari, Mauro Fanelli, Luca Cominelli, Dellafiore Daniele, Marco Bosio, Simone Soletta, Gianluca Loggia, Andrea Maderna, Alessandro Gori, Stefano Castelli, Simona Martore, Emanuele Gesuato, Oliver Statua, Mauro Buti, Matteo Camisasca, Lorenzo Antonelli, Fabio Vita, Daniele Borgna.
IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Joint srl - V. Settembrini, 17 - Milano
oscardef@tin.it
REDAZIONE JOYPAD
P.zza Libertà, 35 - 87030 Rende (CS)
tel. 0984467948 r.a.
fax 0984467819
e-mail: joypad@edmaster.it
PUBBLICITÀ
Sandra Ionata - Tel. 0984467613
e-mail: sandra@edmaster.it
Per comunicare con il servizio abbonamenti:
tel. 0984467613 r.a.
e-mail: abbonamenti@edmaster.it
ASSISTENZA TECNICA
Telefonare al numero 0984467948
il martedì dalle 10 alle 11
e il giovedì dalle 17 alle 18
EDITORE
Edizioni Master srl
STAMPA
Roto Effe S.p.A. (Roma)
DISTRIBUTORE
Parrini S.p.A. (Roma)

Reg. Trib. di Cs n. 632/99
Finito di stampare nel mese di dicembre 1999.

JOYPAD SUPPORTA
Console Keeper, Game Power, gli Aritmia, l'Art Director Dr. Pasquali Giancarlo e Oscar, la Juventus, JoJo, Slam Dunk, Babbo Natale, South Park, Vimodrone, La Quinta Ci, Random, Trust. La verità è qua dentro.
J-UKE BOX
Rage Against the Machine – The Battle of Los Angeles, Nine Inch Nails – The Fragile, Foo Fighters – Nothing Left to Lose, Dire Straits – On Every Street, Led Zeppelin – Led Zeppelin III, Manu Chao - Clandestino.

SOMMARIO

Sonic è tornato con il quinto gioco completamente dedicato alla sua storia, Sonic Adventure. Oltre a recensire la versione Europea del gioco per Dreamcast, J fa un passo indietro e rivive ogni tappa della travagliata vita di Sonic the Hedgehog, da quel lontano 1990 fino ai nostri giorni. Il tutto in uno speciale di otto pagine a cura di Mattia Ravanelli da assaporare in compagnia dei bei ricordi, o più semplicemente tra una pausa e l'altra di Sonic Adventure.



La console più importante degli ultimi cinque anni, ma anche qualcosa di più, sta per chiudere la sua carriera. La Sony non ha ovviamente deciso di perdere le leadership nel mercato, anzi. Il lavoro attorno alla PlayStation 2 è quasi ultimato, il lancio del prossimo 4 marzo in Giappone (a seguire nel resto del mondo conosciuto) si avvicina e J è andata a scoprire tutti i segreti, i retroscena e le informazioni su quella che si candina ad essere come la migliore console di sempre. Un reportage completo di sette pagine a cura di Fabio Vita.



Goldeneye per Nintendo 64 ha semplicemente aperto una nuova era negli sparatutto in soggettiva, ora Medal of Honor della Dreamworks si appresta a seguirne le orme. Uno dei primi esperimenti del genere per PlayStation arriva finalmente nei negozi e si rivela una delle migliori carte di cui disponga attualmente la PlayStation. Il nostro soldato in trincea Stefano Castelli ha dedicato anima e corpo al gioco, i risultati li potete vedere nell'entusiastica recensione.



Peter Molynoux non c'è più e la Bullfrog esiste praticamente solo nel nome, almeno come menti al vertice. Ma il livello qualitativo dei loro titolo non è cambiato, o quasi. Da Dungeon Keeper 2 a Theme Park World, la casa della Rana Toro si ripresenta alla grande su PC. Il seguito ufficiale di Theme Park è un gioco capace di ergersi tra tutti i concorrenti del genere o si rivela solamente come una mera comparsa? Per saperne di più andate a leggere la recensione di Mauro Buti.



EDITORIALE



Ragazzi che credono di essere Ken, nuove riviste multiformato, una pubblicità per Nintendo 64 in televisione, ma cosa sta succedendo in Italia? Cosa sta succedendo nel mondo? In Giappone e America impazziscono per i Pokemon, qui ci ripropinano Fiorello e Ambra (ore 3.00 di notte, dopo Innamorati Pazzi e Frasier su Italia 1, unici compagni, assieme al Furby redazionale, delle nottate passate a chiudere la rivista). Il fatto è che, almeno da noi, la Sony si mangia tutto e tutti, in America hanno venduto oltre un milione di Dreamcast, nel Bel Paese quasi non si sa cosa sia.
A differenza della PlayStation 2, che comunque non imparerà a leggere cd masterizzati neanche dopo un corso accelerato via corrispondenza e allora vedremo fino a che punto ha attecchito la filosofia dei videogiochi in Italia, dove comincia la passione e dove comincia il risparmio e la comodità delle 10.000 a gioco. Sul baratro!
I PC sono sul baratro, dopo anni di strategici in tempo reale e sparatutto in soggettiva, lo scontro tra questi ultimi e i potenziali salvatori è più agguerrito che mai. Se Black & White, Giants e compagnia bella sbagliano qualcosa, le loro carcasse serviranno da tavolino per la colazione di Unreal Tournament, Quake III e via di questo passo.
Intanto i videogiochi si avviano verso "il villaggio globale", la "multimedialità" e tutti quei termini che fanno star tanto tranquilli quelli che di videogiochi e interattività non ci capiscono un'acca. Il futuro delle console è un modem, un collegamento Internet fisso, un hard disk, una tastiera... un lettore DVD. Il futuro dei PC è un sistema operativo che fagociti un CD dallo sportello del lettore e faccia partire il gioco senza dover far null'altro. Come le console. Ma diavolaccio, è questo che s'intendeva con "punto d'incontro tra console e PC"?
Quasi mi dimenticavo:
"Benvenuti a tutti! Siete capitati nelle pagine della nuova rivista di videogiochi, J! Siamo una rivista nuova, tutta indipendente e vi porteremo ogni mese nel fantastico mondo dei giochini, buon divertimento!". Al prossimo mese, con Shen Mue, Quake III, Donkey Kong 64. E con J #2.

Mattia Ravanelli











DREAMCAST



Sega Gt: la sorpresa più bella dell'anno

Nessuno ne sapeva niente, nessuno se lo aspettava, in molti lo sognavano: un gioco in stile *Gran Turismo* per il Dreamcast. La Sega, dopo averlo tenuto gelosamente segreto per mesi, ha spiazzato tutti annunciando che a febbraio vedrà la luce *Sega GT: Homologation Special*, un fantastico racing simulator che promette di rendere la vita difficile all'attesissimo *GT 2000* per PS2 e, a giudicare dalle prime immagini e dalle prime informazioni diffuse, ha tutte le carte in regola per riuscirci. Stando a quanto dichiarato, il gioco consentirà di utilizzare ben 100 vetture di serie più alcune macchine segrete.
Ovviamente, come nel titolo Psx che lo ha ispirato, tutto ruoterà sulla possibilità di elaborare a piacimento i propri veicoli utilizzando i soldi (o crediti) guadagnati vincendo le gare. Unica nota dolente è che, almeno nella versione giapponese, saranno presenti solo i costruttori del Sol Levante ma è probabile che i principali modelli europei ed americani saranno implementati nelle versioni occidentali. *Sega GT* oltre a vantare una grafica sbalorditiva (date un'occhiata agli screenshot), offrirà un modello di guida decisamente realistico che promette di tenere impegnati in lunghe sessioni di apprendistato anche i più smanettoni.
Per quanto riguarda le modalità di gioco avremo oltre al Championship, vero fulcro del gioco, la modalità Single Race, l'immancabile Time Attack e il Dual Race che permette di giocare in split contro un secondo giocatore. Visto che, inoltre, è stato confermato l'utilizzo del modem, è facile prevedere che, come avvenuto per *Sega Rally 2*, sarà possibile gareggiare on line con avversari sparsi per il mondo. Inutile dire che l'attesa per questo titolo è spasmodica. Tutti siamo ansiosi di vedere se, dopo anni di ottimi racing arcade, la Sega riuscirà a portare nelle nostre case un simulatore degno di questo nome. Certo che, dopo aver visto cosa è stata in grado di fare in sala giochi con *F355 Challenge* (se non l'avete provato fatelo perchè è un'esperienza davvero unica), non si può non essere ottimisti!



DOLPHIN

IL DELFINO COMINCIA A NUOTARE

Negli ultimi tempi alcuni capoccia della Nintendo hanno rilasciato dichiarazioni dalle quali è possibile trarre numerose informazioni interessanti riguardo al Dolphin, la futura console Nintendo. Il primo a comunicare interessanti novità è stato il presidente della Nintendo of America (ancora per poco presidente...) Howard Lincoln che ha principalmente affrontato il tema dei generi presenti sulla nuova console: la cronica carenza di RPG del N64 sarà solo un brutto ricordo e in questo nuovo mostro a 128 bit, grazie soprattutto alla partecipazione delle terze parti (anch'esse latitanti nell'attuale ambito del N64), si dovrebbe avere una decisa svolta in questo senso. Un altro genere di gioco che sarà parecchio incrementato sarà quello dei giochi sportivi che hanno avuto un riscontro positivo nelle vendite per l'attuale console a 64 bit. Per quanto riguarda la possibilità di connettersi ad internet con il Dolphin, Lincoln è stato piuttosto nebuloso, ma pochi giorni dopo ci ha pensato Peter Main, portavoce Nintendo, a chiarire la faccenda: quando gli è stato chiesto se il Dolphin si potrà connettere ad internet, Main ha risposto con un inequivocabile sì (anche se al momento non poteva aggiungere altro); il portavoce Nintendo ha anche confermato la piena compatibilità della console con il Game Boy Advance , la futura console portatile Nintendo (forse attraverso una porta ad infrarossi?), e l'utilizzo dello standard DVD.
Successivamente il presidente della Nintendo Hiroshi Yamauchi ha assicurato che il Dolphin sarà meno costoso della PS2 (meno di 380 dollari dunque), ma questo impedirà l'utilizzo della console per vedere i film su DVD; per ovviare a questo problema sarà comunque messa in commercio un'altra versione del Dolphin che permetterà di utilizzare appieno lo standard DVD. Saranno dunque messe in commercio due versioni del Dolphin, una più economica che permetterà solo di giocare e una più costosa che monterà un lettore DVD in piena regola. La futura console Nintendo promette decisamente bene...

PC WINDOWS

Il nono ultima in arrivo

Attesissimo, che altro dire del nono e (forse) conlusivo capitolo di una delle saghe più amate del mondo dei videogame? La notizia è che *Ultima IX* è stato finalmente masterizzato e che probabilmente quando leggerete queste righe sarà già in vendita in tutti i negozi.
Il gioco si avvarrà per la prima volta di un motore tridimensionale, il giocatore potrà muoversi liberamente in ambienti immensi completamente costruiti in 3D, potrà manipolare oltre 5000 oggetti diversi, interagire con oltre 200 personaggi con personalità e aspetti differenti. L'avanzamento dell'Avatar si baserà sulle virtù come Onestà, Compassione, Valore, Giustizia, Sacrificio, Onore, Spiritualità e Umiltà. Avanzando tra le terre di Britannia arriverete allo scontro finale con il Guardian, vera incarnazione del male e opposto a tutte le virtù. Il gioco sarà fondamentalmente un gioco di ruolo, ma con elementi di adventure, combattimento e puzzle.
Saranno oltre 60 le creature e mostri che potrete incontrare in città, boschi, dungeon e lande desolate, vi difenderete con le armi e con 45 tipi di magie diverse. Saranno supportate tutte le schede 3D sia per quanto riguarda il video che l'audio, nella fattispecie l'audio si avvarrà di melodie eseguite da un'orchestra di 60 elementi e registrate negli studi THX della Origin.
Le uniche perplessità sono sorte riguardo al sistema che potrà sfruttare appieno le caratteristiche di un motore grafico all'avanguardia, se fino a poco tempo fa un appassionato di GDR poteva evitare la corsa all'upgrade, sembra che ora la pacchia sia finita.



A CURA DI GIUSEPPE MALVETANI, OLIVIERO PARI, MAURO FANELLI, DANIELE BORGNA

Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

PLAYSTATION

Legend Of Dragoon, GDR firmato Sony



Annunciato decisamente in sordina solo qualche mese fa, *Legend of Dragoon* ha velocemente calamitato su di sè le attenzioni di buona parte degli GDR fan playstationari, affamati di novità dopo *Final Fantasy VIII*. Il gioco, che segna l'ingresso di Sony sul mercato dei giochi di ruolo, è però in fase di sviluppo da parecchio tempo ed ha richiesto un notevolissimo impiego di risorse: uno staff di oltre cento persone ha lavorato sul progetto per circa tre anni, nel tentativo di realizzare il miglior GDR per Psx mai visto. Dal punto di vista grafico, niente da dire: *LoD* ci propone i soliti personaggi poligonali su fondali prerenderizzati e sequenze di combattimento interamente in tre dimensioni sulla falsariga degli ultimi due episodi della saga di *FF*. L'hardware del 32bit grigio viene sfruttato a fondo, e LoD è veramente una gioia per gli occhi, grazie anche all'azzeccato design biomeccanico di armi ed armature. Una menzione speciale meritano gli oltre trenta minuti di filmati, con alcune delle più belle sequenze in computer graphic mai viste.

L'azione è ambientata in un mondo interamente fantasy-medioevale popolato da 108 razze diverse, nate tutte da un medesimo albero magico. Una di queste razze ha però ridotto in schiavitù le altre, dando origine alla cosiddetta Dragoon War. 10.000 anni dopo quest'episodio vi ritroverete nei panni di Dart, un uomo alato impegnato nella ricerca del demone che ha devastato il suo villaggio ed ucciso i suoi genitori. Durante il vostro viaggio sarete impegnati ovviamente a venire a capo di vari dungeon, a scoprire tesori e ad affrontare una valanga di combattimenti casuali come da tradizione del genere. *Legend of Dragoon* arriverà nei negozi giapponesi verso metà dicembre, su ben 4 CD, giusto in tempo per il periodo natalizio, mentre le versioni PAL e USA dovrebbero uscire nel 2000, interamente tradotte.





NEO GEO POCKET COLOR

SONIC SE NE VA DALLA SEGA



La decisione da parte della Sega di creare giochi anche per le console portatili non realizzate da loro (d'altronde il Game Gear è morto da tempo e il Nomad non si è neanche visto ufficialmente in Europa) comincia a dare i suoi appetitosi frutti. Infatti i possessori della versione a colori della console portatile targata SNK potranno avvalersi tra pochissimo di una versione della famosa saga di Sonic. Ovviamente non si riscontra alcuna attinenza tra questa versione e quella per Dreamcast, dato che non è assolutamente ipotizzabile creare un gioco 3D per un portatile; *Sonic Pocket Adventures* riprenderà dunque la classica struttura di gioco della serie con il porcospino blu a correre all'impazzata in un semplicissimo livello in due dimensioni.

noltre il gioco conterrà anche alcune interessantissime modalità create appositamente per questa versione come ad esempio la "Get the rings" e la "Sonic Rush" che, grazie all'utilizzo dell'apposito cavetto Link, permettono al videogiocatore nel primo caso di confrontarsi con un amico nel tentativo di raccogliere più anelli possibile e, nel secondo caso, semplicemente di arrivare primi in una corsa su pista.

Per quanto riguarda la data d'uscita del gioco, al momento non è ancora ben chiara la faccenda: l'unica cosa certa è che il corrente mese di dicembre è quello buono, ma per quanto riguarda il giorno preciso è ancora un mistero. Addirittura pare (ma non ancora ben chiaro) che i possessori americani del Neo Geo Pocket Color potranno avvalersi del gioco due settimane prima dei loro colleghi giapponesi, cioè il 4 dicembre, ma il fatto sarebbe piuttosto strano perché gli abitanti del Sol Levante sono solitamente i primi a giocare le novità. Ad ogni modo, per quanto riguarda noi europei, non è dato sapere nulla e non resta dunque che aspettare passivamente in attesa di una conversione che potrebbe avvenire all'incirca un paio di mesi dopo l'uscita negli States.



TEKKEN 4 IN SALA GIOCHI

Lasciate da parte Tekken Tag Tournament, Soul Calibur 2 ed altri eventuali seguiti o "divagazioni" sul tema ufficiali, stiamo parlando di Tekken 4, atteso e misterioso quarto capitolo del picchiaduro poligonale più celebre del mondo dei videogiochi. J vi mette in esclusiva (o così ci hanno assicurato le nostre Gole Profonde) a conoscenza di quello che si cela dietro il progetto Tekken 4. Si tratta solo di qualche parola, nessuna ufficialità e tantomeno nessuna immagine. Raggiungete velocemente Arcade Mode a pagina 126 per saperne di più!

BREVI PC WIN

I MOSTRI DI 3DFX

Incalzata dalle innovazioni della concorrenza 3Dfx non sta certo a guardare ed annuncia in un colpo solo la Voodoo4 e la Voodoo5. Tutte le nuove schede video sfrutteranno il nuovo processore VSA-100, dalle premesse molto buone, che dovrebbe utilizzare indfferentemente Api di tipo Glide, Direct3D, Opengl o Directx compatibili.

La gamma delle Voodoo non sarà mirata al solo uso videoludico viste le diverse configurazioni da 32 a 128 mega di Ram on board ad esempio per la memoria e soprattutto per i prezzi di vendita stimati dai 180 $ USA della Voodoo4 4500 fino ai 600 bei dollaroni per avere la Voodoo5 6000.

QUELLO CHE OUCAST NON È POTUTO ESSERE...

Outcast è un gioco dalle idee rivoluzionarie ma uscito forse troppo tardi nel mercato ormai dominato dalle schede 3D.

Alcuni errori o imperfezioni a livello di gameplay minavano alla base un gioco sicuramente meritevole. Devono aver pensato altrettanto i programmatori della Infogrames vista la decisione di lanciarsi in un secondo capitolo di *Outcast*, utilizzando finalmente l'accelerazione 3D, e abbandonando la tecnica Voxel, la release non è prevista prima del 2001, mentre le piattaforme di gioco saranno PC e PlayStation 2.

IN EDICOLA

Il primo vero magazine sul DVD

Hardware, software, recensioni, eventi, audio, film, tecnica, Internet, curiosità, anteprime, attualità, tutto sulla vera novità del millennio: il DVD.



I MIGLIORI TITOLI E LETTORI DVD RECENSITI

Magazine DVD

Il mensile inimitabile sul DVD

LO SPECIALE DVD SOLO PER ADULTI

PREZZO LANCIO L.4.900

Registrare sui DVD ora si può

TEST
11 lettori provati e recensiti

DVD IN MUSICA

The Matrix

UNO SPECIALE ESCLUSIVO SUL DVD CHE DISTRUGGERÀ LA VOSTRA IDEA DI REALTÀ



I NOSTRI DVD TOP 50 ☆ DVD HI-FI SAMSUNG RECENSITO

MASTER

Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e

PLAYSTATION

Gran Turismo 2 posticipato!

Dobbiamo purtroppo infrangere inesorabilmente il sogno di tutti gli automobilisti incalliti possessori di Psx, che non desideravano altro che poter mettere le mani su *GT2* giusto in tempo per le vacanze natalizie. Dopo una continua serie di ritardi infatti (il gioco sarebbe dovuto uscire lo scorso maggio!), la data di uscita di *Gran Turismo 2*, data per certa per il 7 dicembre in versione PAL ed USA e per il 25 novembre in versione Jap, è slittata nuovamente per motivi a noi misteriosi, visto che la Sony e la Poliphony non hanno voluto dilungarsi in spiegazioni approfondite. Stando alle nostre congetture, l'uscita del gioco è stata nuovamente rinviata per bilanciare meglio la difficoltà e per rendere più realistica la guida delle oltre 500 (sì sì, cinquecento!) vetture presenti, oltre che per oscuri problemi di licenze ufficiali dalle case costruttrici. Se proprio non ce la fate a resistere oltre le vacanze natalizie comunque potete buttarvi sulla versione Giapponese del gioco, in uscita l'11 dicembre, mentre per una comprensibile edizione in italiano o inglese dovrete attendere probabilmente sino alla fine di febbraio.



DREAMCAST

DREAMCAST ULTIMA CONSOLE SEGA? SI, NO, FORSE...

Nelle scorse settimane era circolata una voce piuttosto allarmate circa l'abbandono da parte della Sega della competizione con Sony e Nintendo per quanto riguarda la "guerra" dell'hardware. Di fatto è successo che un pezzo grosso della grande" S", Isao Okawa, aveva dichiarato di vedere il futuro della Sega in Internet, non nell'hardware. Questa frase, tradotta dal giapponese all'inglese, è stata male interpretata e subito si è diffusa la notizia che il Dreamcast sarebbe stata l'ultima console Sega. In realtà questo falso scoop è stato presto smentito. Okawa ha confermato quanto dichiarato riguardo all'interesamento Sega verso il gioco on-line attraverso Internet ma ha anche spiegato che l'impegno in tale settore non può prescindere dall'utilizzo del supporto hardware non essendo intenzionata la mamma di *Sonic* a produrre giochi via Internet per la concorrenza (oltre ai PC, infatti, anche Sony e Nintendo entreranno nell'affare dell' on-line gaming). I fan Sega possono dormire sonni tranquilli!

PC WINDOWS

IL RITORNO DI BALDUR'S GATE



Il successo planetario di *Baldur's Gate* ha rilanciato alla grande il genere dei GDR su PC, molte software house si sono messe al lavoro per arrivare al vertice della categoria, ma qualcuno parte avvantaggiato, ecco i Black Isle con la presentazione di *Baldur's Gate 2*. Il gioco sfrutterà sempre fondali in 2D, ma si avvarrà delle schede grafiche di nuova generazione per calcolare tutti gli effetti di luce.
Le magie saranno 130 in più rispetto al primo gioco per giungere ad un totale di oltre 300. I lughi visitati faranno sempre parte della Sword Coast, ma con molte locazioni in più.

I NUOVI NEED FOR SPEED

Electronic Arts è come di consueto in fase di lavorazione dell'ennesimo capitolo della serie *Need for Speed.* Ogni anno tutti i giocatori PC e PlayStation vengono deliziati da un nuovo gioco di corse su macchine da sogno.
Quest'anno il titolo dovrebbe essere *Need for Speed: Motor City,* ma voci dalla rete insistono su di un secondo titolo: *Need for Speed: Porsche Evolution.* Sembra strana la pubblicazione di due titoli, ma nel caso arrivassero non credo sarebbero in molti a lamentarsi.

GIOCARE LIBERAMENTE ON LINE

Tanarus è un gioco sviluppato interamente on line e giocabile solamente via Internet, al comando di carri armati vi aggirerete nel pericoloso e violento mondo persistente che fa da sfondo a migliaia di battaglie giornalmente. Tutto quello che dovrete fare è scaricare il gioco, creare un account sull'apposito server e scagliere il mezzo che più vi aggrada. Dopo gli opportuni settaggi, gli eventuali acquisti o potenziamenti e la scelta dello schieramento non vi resta altro che cominciare a sparare! Il sito di riferimento è quello della Verant Software (http://www.verant.com)

novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

NINTENDO 64

NAMCO, ANCHE SU NINTENDO 64...

Care lettrici, il vostro fidanzato è irrimediabilmente caduto nel tunnel dei videogiochi e, in particolare, ama (oltre a voi, chiaro) il N64? Se la risposta è sì, smettete pure di pensare al regalo da fargli per il prossimo S. Valentino: il 14 febbraio infatti uscirà la versione per N64 della famosa serie PlayStation *Ridge Racer*, *Ridge Racer 64*. Scherzi a parte, il gioco, sviluppato dalla Nintendo Software Technology Corporation, sembra avere tutte le potenzialità per sfondare dato che riprende fedelmente tutti gli aspetti delle precedenti versioni per Psx, con le non trascurabili novità dell'aggiunta del multi-player a 4 giocatori e di una resa grafica maggiore (ancor meglio dell'ultimo capitolo della serie *Ridge Racer Type 4*). Le macchine disponibili saranno 20 e per quanto riguarda i tracciati saranno otto, di cui tre creati appositamente per questa versione mentre gli altri cinque sono gli stessi di *Ridge Racer* e di *Ridge Racer Revolution*. Come accennato precedentemente, la resa grafica sarà certamente migliore, visto che in questo caso la console ha 64 e non 32 bit, sia nella grafica in generale e sia nelle finezze; non mancheranno infatti ruote che fumano o segni di copertoni sull'asfalto. Lo stile di gioco è ovviamente restato lo stesso, con la macchina che tende a scodare esageratamente e irrealisticamente, ma d'altra parte è un gioco arcade e non una simulazione. I pochi che hanno avuto la possibilità di giocare una beta di *Ridge Racer 64* assicurano 30 frame al secondo costanti con una grafica pulitissima e senza effetto nebbia.





PLAYSTATION

SQUARESOFT FOREVER



Per gli amanti dei GDR è proprio un periodo d'oro, tanto che la Squaresoft, solitamente dedita allo sviluppo di non più di un paio di giochi all'anno, ha in cantiere un numero pressochè incalcolabile di nuovi giochi per PlayStation. Ora, non vogliamo fare polemiche, ma sembra che tutta questa quantità sia andata un po' a scapito della qualità (sia *Legend of Mana* che *Final Fantasy VIII* avrebbero potuto essere molto, molto meglio...), ma tant'è...
Non perdiamoci in chiacchiere lasciando alle recensioni il compito di giudicare i giochi, e dedichiamoci solo alle News che è meglio!
Dicevamo, una valanga di titoli sono in uscita da Squaresoft: se siete dei veri fans e non temete le insidie della lingua nipponica, potete già trovare in tutti i migliori negozi import le versioni giapponesi del remake di *Chrono Trigger* (il classico per SNES, qui infarcito di filmati FMV) e del suo seguito *Chrono Cross*, due dei titoli di punta di quest'inverno targato Square. Inoltre già da oltre due mesi è nei negozi *Dewprism*, erede spirituale di *Brave Fencer Musashi*, e tra poco arriverà anche il misterioso *Vagrant Story*, una sorta di film interattivo interamente in 3D sulla falsariga di *Metal Gear Solid*.
Per il 2000, oltre alle versioni in lingua inglese dei summenzionati titoli, aspettatevi il ritorno di Aya in *Parasite Eve 2*....

GAME BOY COLOR

Solid Snake in miniatura



Cominciano a filtrare le prime indiscrezioni riguardo la prima attesissima apparizione di Solid Snake sul portatile di casa Nintendo, *Metal Gear Ghost Babel*: il gioco dovrebbe riprendere la struttura di gioco del vecchio Metal Gear per Nintendo 8 bit con un potenziamento offerto dall'ultima incarnazione della serie, ovvero il famoso *Metal Gear Solid* per PlayStation. Ovviamente anche in questa versione la capacità di nascondersi ricoprirà un'importanza fondamentale. Il gioco dovrebbe uscire verso la metà del 2000 in Giappone, ma non è ancora stata annunciata alcuna data per la versione USA e Europea.

DREAMCAST

Shen Mue il 29 dicembre



Ebbene sì, dopo averlo rinviato un'infinità di volte, la Sega ha annunciato a sorpresa che il capolavoro di Yu Suzuki uscirà in Giappone il 29 dicembre e non nella primavera 2000 come era stato comunicato qualche tempo fa. Sinceramente lasciano un po' perplessi questi cambiamenti di date.
Fino a poche settimane fa sembrava che una serie di problemi tecnici dovessero tenere *Shen Mue* lontano dagli scaffali per un bel po' e invece addirittura l'anticipano di quasi quattro mesi; se dietro non ci fosse Suzuki saremmo alquanto diffidenti ma se c'è qualcuno in grado di compiere simili miracoli videoludici questo è proprio lui.

BREVI PORTATILI

IL GAME BOY DEL FUTURO

GAME BOY ADVANCE

La Nintendo ha rilasciato nuove dichiarazione riguardo al Game Boy Advance, la nuova console portatile a 32 bit in uscita nell'estate del 2000 in Giappone; pare che questo fior fiore di apparecchiatura permetterà di uguagliare addirittura i giochi per Super Nintendo e permetterà anche di utilizzare una grafica poligonale (ma non si sa in che senso, se come quella della Psx o come quella del chip FSX per Super Nintendo...).
E' anche possibile che si abbandoni l'impugnatura verticale per una orizzontale.
Aspettiamo, fiduciosi in mamma Nintendo.

A VOLTE RITORNANO...

NEO GEO POCKET COLOR

In un non ben precisato giorno del 2000 tornerà tra noi un classico della storia dei videogiochi: *Ikari Warriors*. Infatti questo vecchio coin-op verrà riproposto sul portatile Neo Geo in una accuratissima conversione che manterrà naturalmente inalterato il sistema di gioco: bisognerà ancora vagare nella giungla come novelli Rambo uccidendo tutti gli avversari.

Più scelta



Visita il sito Internet di GO!ONLINE - http://www.gol.it

IN EDI

SCEGLI QUESTO...

Internet GO!ONLINE magazine
+ CD-Rom + secondo CD-Rom:
"100 CLASSICI DELLA LETTERATURA DI TUTTI I TEMPI"

più libertà



COLA

...OPPURE QUESTO

Internet GO!ONLINE magazine
+ CD-Rom
+ LINUX MAGAZINE

deogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e

NINTENDO 64



Vermi fritti, morti e impanati

Anche il N64 avrà la sua bella conversione di *Worms: Armageddon*, uscito alcuni mesi fa per PC; il gioco vi metterà nei soliti panni di vermi (panni di vermi... Questa me la segno...) impegnati in una scherzosa guerra tra di loro. Ho detto scherzosa perché alcune armi (la mazza da baseball o la pecora esplosiva) fanno più pensare ad un gioco tra amici che ad una guerra. Ad ogni modo le armi a nostra disposizione saranno 41 e le missioni per la modalità in singolo saranno 30, ma chi ha già avuto occasione di giocare a *Worms*, sa bene che è il multi-player a rappresentare il fulcro del gioco...



PC WINDOWS

WWW: World Wide Web? No, Wild Wild West



Wild Wild West: The Steel Assassin è il nuovo titolo della South Park basato sul poco fortunato (almeno qui in italia) film omonimo. Si tratterà di un Action-Adventure ambientato in uno strano e a tratti fantascientifico West. Controllerete James T.West e Artemus Gordon, agenti speciali in un mondo creato con sfondi prerenderizzati ma che utlizzerà soluzioni tecniche 3D. Tra gli elementi di gioco ci saranno molti i puzzle, sessioni di combattimento e d'azione, lo scopo sarà quello di sgominare le orde di cospiratori contro il presidente degli Stati Uniti Ulysses Grant.

NINTENDO 64

MARIO PARTY 2, SI TORNA A FAR FESTA

Si avvicina sempre di più l'uscita di *Mario Party 2*, il sequel del gioco multi-player più bello di tutti i tempi. Per chi non lo sapesse, *Mario Party* è il gioco dell'oca (con i personaggi Nintendo ovviamente) elevato alla massima potenza. In questo nuovo episodio si potrà finalmente disporre di nuovi sottogiochi che aumenteranno ulteriormente la già notevole longevità, senza contare che il numero di tabelloni ora sale a sei; per quanto riguarda l'aspetto grafico il tutto è stato leggermente migliorato, ma in fondo non è decisamente questo l'aspetto principale del gioco. Appuntamento al 24 gennaio allora!

GAME BOY COLOR

ZELDA PICCOLA PICCOLA

Come forse già sapete, uscirà per Game Boy Color una trilogia di giochi incentrati sulla famosa saga di *Zelda*; i tre giochi saranno strettamente correlati tra di loro e ognuno affronterà un tema specifico: nel primo la forza, nel secondo la saggezza e nel terzo il coraggio. Il primo gioco della serie, l'unico al momento dotato di titolo definitivo, sarà *Zelda: Acorn of the Mystical Tree* di cui purtroppo non si conosce ancora la data di uscita.



Una quinta portatile

E' fatta, ufficiale, Lara Croft arriverà a infestare (suvvia non si dica così, *TR4* è un buon gioco dopo tutto...) anche i piccoli schermi portatili del Game Boy Color. La decisione è stata presa dalla Core che ha detto di essere alla lavorazione di un capitolo tutto nuovo di *Tomb Raider*, pensato appositamente per la console della Nintendo e che arriverà il prossimo marzo.

A VOLTE RITORNANO, ATTO SECODO...

GAME BOY COLOR

Anche per Game Boy Color dovrebbe essere presto disponibile (anzi, a dire il vero dovrebbe già essere nei negozi) un vecchio classico e in questo caso stiamo parlando del mitico *Ghosts 'N Goblins*. Il gioco sarà la trasposizione esatta della versione portatile uscita ai tempi per Nintendo 8 bit, con l'importante differenza che nella versione portatile sarà presente la possibilità di salvare attraverso password alla fine di ogni livello, mentre nell'originale bisognava giocarlo tutto d'un fiato. Questa scelta è stata dettata dall'elevata difficoltà del gioco che sarà uguale alla versione da casa in ogni suo piccolo particolare, compresa la storia che ci vede sempre nei panni del re Arturo.





novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

DREAMCAST

STREGHE: TORNA COTTON!

Cotton, uno degli sparatutto più simpatici, caratteristici e divertenti che sia esistito per console (Super Nintendo, Saturn...) si appresta a fare il suo ritorno sul Dreamcast con il nome di *Rainbow Cotton*.
Ovviamente il titolo ha subito un completo restyling, offrendo ora una veste completamente tridimensionale. Poco altro si sa del gioco, che uscirà in Giappone il 20 gennaio, recensione fra un paio di numeri quindi!

IL SECONDO CAPITOLO DI GTA ANCHE PER DC

È arrivata la conferma, *Grand Theft Auto 2* arriverà su Dreamcast ad aprile 2000. Non è stato ancora comunicato se la versione DC conterrà degli elementi innovativi rispetto a quella PC ma è molto probabile che si tratterà di una pura e semplice conversione.
Staremo a vedere.

CODE VERONICA: ULTIMISSIME

Nuovi particolari su questo attesissimo titolo sono stati rivelati negli ultimi giorni (per questo non sono riportati nell'anteprima che potete leggere in questo stesso numero) dalla Capcom. Il display della Visual Memory verrà utilizzato per visualizzare il diagramma di stato del personaggio e le sue pulsazioni così da poterle avere sempre sotto controllo. Inoltre Claire potrà utilizzare contemporaneamente due armi in modo da poter colpire più nemici alla volta.

NINTENDO 64

64DD E UN NINTENDO TUTTO SPECIALE

Dopo anni in cui la Nintendo ha continuamente rinviato l'uscita del 64DD, il famoso add-on da attaccare sotto il Nintendo64 che funziona attraverso dischetti, è finalmente arrivato il momento di distribuirlo, solo in Giappone ovviamente. Ad ogni modo, l'aspetto interessante è che per festeggiare l'evento la Nintendo ha realizzato un N64 color nero-trasparente veramente molto accattivante. Però l'unico modo per metterci sopra le manacce è quello di acquistare il 64DD Starter Kit con la relativa sottoscrizione a Radnet, il server nipponico per navigare con il 64DD. L'offerta è già partita, non accalcatevi troppo...



DREAMCAST

Aerodancing F: stavolta si fa sul serio!

Quando uscì *Aerodancing* la principale critica mossa al CRI-CSK Research Institute che lo aveva programmato, fu quella di aver scelto una tipologia di gioco, la simulazione di volo acrobatico, non certo ai primi posti fra le preferenze dei consumatori. E non si potè non evidenziare come l'ottima realizzazione tecnica del titolo e quindi il grande potenziale dello stesso, trovasse in questa sua "settorialità", un limite non indifferente al suo successo commerciale. Ebbene, a distanza di poche settimane dall'uscita giapponese di un primo (forse non unico) mission disk per il suo simulatore acrobatico (*AeroDancing Battle Commander: Lamplight Honey Disk*. è previsto per il 20 gennaio a 2980 yen), la CRI ha annunciato che nel 2000 arriverà sul mercato *AeroDancing F* un "combat flight simulator" in piena regola che promette di migliorare tutti i punti di forza del suo predecessore (ottima realizzazione tecnica, grafica eccellente, sistema di controllo facile ed immediato) e di coniugarli con una buona dose di missioni belliche in modo da catturare l'interesse di tutti gli appassionati di combattimenti aerei. Il gioco supporterà, oltre all'Internet Mode, anche la modalità in link cable che, come avviene per la Psx, prevede il collegamento di due Dreamcast e l'utilizzo di due televisori. Dagli screenshot diffusi, *AeroDancing F* sembra promettere davvero bene, non ci resta che aspettare qualche mese per vedere se i programmatori di *Buggy Heat* avranno saputo centrare il bersaglio.



PLAYSTATION

Jikkyou World Soccer 2000, calci a 128 bit

Amanti calciofili di tutto il mondo unitevi! La Konami ha infatti lasciato trapelare alcune informazioni aggiuntive riguardanti la versione PlayStation 2 dell'osannatissima saga di *Winning Eleven*. *Jikkyou World Soccer 2000* arriverà sugli scaffali dei negozi nipponici nell'estate del 2000 e sarà il primo titolo calcistico per il 128bit Sony. Stando a quanto riportato dalla Konami, il numero di poligoni su schermo è trenta volte superiore rispetto a quello visto in *Winning Eleven 4* per Psx, i dettagli sono di gran lunga maggiori e le animazioni sono state notevolmente migliorate. Sulla validità del gameplay non abbiamo dubbi, conoscendo i precedenti capolavori Konami.

Strider 2, il ritorno di Hiryou

Strider Hiryou è tornato, più cattivo che mai, ed è ormai pronto a fare il suo sfolgorante debutto nelle sale giochi e sulle Psx di tutto il mondo. La Capcom ha infatti annunciato che convertirà questo attesissimo sequel per Psx (e probabilmente anche per Dreamcast) e che il gioco arriverà nei negozi il prossimo febbraio. Le differenze rispetto alla versione da sala dovrebbero essere davvero minime, considerando il fatto che *Strider 2* gira su motherboard System12, strettamente derivata dall'hardware del 32bit Sony. La Capcom ha inoltre intenzione di fare un piccolo "regalo" ai nostalgici, allegando al titolo una versione pressoché perfetta dell'originale *Strider*, uno degli arcade più amati e spettacolari di sempre.

BREVI PLAYSTATION

PS3 MILLE VOLTE PIU' POTENTE DI PS2

LOrmai stiamo sconfindando nell'assurdità. Non bastavano le dichiarazioni altisonanti e tendenzialmente false diffuse riguardo a console di uscita imminente, bisognava a tutti i costi arrivare a parlare di console la cui progettazione non è neppure cominciata. Tant'è, e al recente Microcomputer System & Tool Fair 99, fiera tenutasi a Tokyo, Shinichi Okamoto della Sony Computer Entertainment ha dichiarato che la PlayStation 3 sarà 1000 (mille, avete letto bene) volte più potente della PlayStation 2.
Dormite comunque sonni tranquilli, PS3 non uscirà che tra 6-7 anni. Cui prodest questa dichiarazione? Boh...

DRIVER 3, PATENTATI DELLA DOMENICA

Altra dichiarazione assurda proviene direttamente dal team di programmazione Reflection, che ha candidamente dichiarato che *Driver 3* vedrà la luce su PS2, mentre il *Driver 2* uscirà sulla normale PlayStation. Considerando il fatto che il primo Driver è nei negozi solo da qualche mese è un bel record parlare già del terzo episodio della serie...

Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

DREAMCAST

PERIFERICHE DC A VOLONTA'

In questi giorni una serie di nuove periferiche per Dreamcast sta facendo la sua comparsa sul mercato.
Oltre al Link Cable di cui abbiamo parlato a proposito di *AeroDancing F* e che viene venduto in Giappone al prezzo di 3000 Yen (circa 53.000 lire), potremo disporre di nuovi joypad realizzati con plastica trasparente multicolore (viola, verde, rosa e grigio fumo) e di un Twin Stick concepito per essere utilizzato principalmente con *Virtual On: Oratorio Tangram*.



PLAYSTATION

DRAGON QUEST VII (nuovamente) posticipato

Per l'ennesima volta la Enix ha deluso i suoi accaniti sostenitori, posticipando nuovamente il pluri ritardatario *Dragon Quest VII*. Il settimo capitolo della più amata saga ruolistica nipponica sarebbe dovuto uscire in tempo per Natale, ma arriverà nei negozi giapponesi non prima del prossimo febbraio. In questo modo *DQVII* entra di buon diritto nella schiera di giochi più ritardati della storia dei videogiochi, essendo stato annunciato oltre tre anni fa.



NINTENDO 64

Il mio nome è 64, Nintendo 64

Probabilmente alcuni di voi sono già a conoscenza del fatto che l'Electronic Arts ha acquistato i diritti dell'ultimo film di James Bond "The World is Not Enough" (soffiandoli tra l'altro alla Rare che si è poi buttata nel progetto *Perfect Dark*) e certamente non intende tenerla per bellezza... Infatti ha già annunciato che usciranno diversi giochi con lo stesso nome del film per quasi tutte le piattaforme conosciute, compreso il N64; gli sviluppatori sono differenti per ogni piattaforma e la versione per N64 è stata affidati agli inglesi della Eurocom. EA ha inoltre dichiarato che il punto forte del gioco sarà lo stesso dei film di 007: carisma e coinvolgimento. Aspettiamo fiduciosi.

NINTENDO 64

Niente scarafaggi per l'Australia

Immagino che il nome di *HSV Adventure Racing* vi risulti familiare, ma nello stesso tempo non riuscite a capire il perché, vero? Ve lo svelo io l'arcano: *HSV Adventure Racing* altri non è che *Beetle Adventure Racing*, bel gioco arcade della Electronic Arts. Infatti in Australia il gioco ispirato al maggiolone uscirà leggermente modificato: le piste e il motore grafico saranno uguali, ma non ci saranno le macchine Wolkswagen che saranno sostituite da macchine della HSV appunto. HSV sta infatti per Holden Special Vehicles, una marca di vetture molto famosa in Australia.



GAME BOY COLOR

GLI X-MEN PORTATILI



Gioite o amanti dei picchiaduro microscopici! Verso la metà del 2000 potrete aggiungere alla vostra collezione *X-Men Fighter*, il nuovo picchiaduro della Activisione che vede ovviamente come protagonisti i famosi X-Men. Tra i dieci personaggi disponibili troveremo vecchie conoscenze come Wolverine, Sabertooth, Cyclops, Storm e Magneto che avranno anche a disposizione mosse particolari della loro condizione mutante.

FINAL FANTASY IX

A pochissimo tempo dall'arrivo di *Final Fantasy VIII* nei negozi, già si parla del nono capitolo di una delle saghe di RPG più famose del mondo.
Durante una recente intervista infatti l'amato character designer Yoshitaka Amano ha dichiarato che *FFIX* segnerà un ritorno alle origini della saga, pronomendo un'ambientazione completamente fantasy come i primi cinque capitoli della serie.
Il gioco sarà inoltre tutto in 3d e verrà sviluppato probabilmente per Psx e non per PS2.

ANCORA NOTIZIE SQUARE

A quanto pare sono da smentirsi alcune voci che volevano un allontanamento tra Square e Sony in favore di un "ritorno di fiamma" per Nintendo. Sempre stando ad alcune dichiarazioni di Yoshitaka Amano infatti la Squaresoft non avrebbe intenzione di sviluppare titoli per Dolphin o per altre piattaforme, mentre starebbe seriamente pensando di creare giochi di ruolo online sulla falsariga di *Ultima Online*. L'apprezzatissimo Amano continuerà inoltre a lavorare nei futuri episodi di *Final Fantasy*.

Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

PLAYSTATION

MEDIOEVO ALLA RISCOSSA

Medievil è stato uno dei titoli di punta dell'annata '98 PlayStation, ora la Sony si prepara a dare a Sir Daniel (protagonista del primo capitolo) un nuovo spazio, nuove avventure e tanta tanta Nutella... Ehr, forse non c'entra nulla. Ad ogni modo, *Medievil II* sarà ambientato 500 anni dopo il primo episodio, il gioco sembra essere rimasto inalterato nelle sue componenti base, se non fosse per l'aspetto grafico che fa quasi gridare al miracolo. Fatevi bastare le foto per i prossimi mesi.



DREAMCAST

LA SHINY CONFERMA MESSIAH

È stato lo stesso David Perry, presidente della Shiny Entertainment, a confermare che l'attesissimo *Messiah*, inizialmente concepito solo per PC, verrà sviluppato anche per Dreamcast. Perry ha anche precisato che la conversione non verrà affidata ad un altro team ma verrà seguita direttamente da loro ed ha promesso che cercheranno di spremere il DC per migliorare quanto più possibile la versione PC.

DREAMCAST MACCHINA DELL'ANNO

Il Time Digital, pubblicazione del ben più famoso Time Magazine, ha recentemente nominato il Dreamcast "Machine of the Year". La console Sega ha battuto, se così si può dire, avversari di tutto rispetto come gli ormai famosi (soprattutto negli USA) lettori MP3. Peter Moore, vice presidente della Sega of America, non ha nascosto la sua soddisfazione.

DOLPHIN

SIAMO TUTTI MUSICALISTICI!

Un portavoce della Codemasters, parlando di *Music2000*, l'editor musicale recentemente uscito per PC e PlayStation, ha dichiarato che non uscirà nessun gioco del genere per N64 a causa della scarsa capacità delle cartucce, ma ha anche comunicato che la società è molto interessata alla futura generazione di console ed in particolare al Dolphin, una console dalle spiccate capacità musicali. La struttura del gioco rimarrà certamente la stessa con la possibilità di creare basi musicali mediante sequenze di note pre-impostate che l'utente deve combinare tra di loro. Sottolineiamo comunque che nulla è ancora sicuro.

FALLICO BABY! AUSTIN POWERS E DELFINI

La Rockstar Games ha acquistato i diritti di entrambi i film di Austin Powers ed è ovviamente intenzionata a far valere la sua licenza con la creazione di più giochi dedicati alla spia più demenziale del mondo. In particolare nelle intenzioni della software house ci sono a breve termine (inizio 2000) versioni per PC, Game Boy Color, PlayStation e sono invece previste per un futuro prossimo versioni dedicate alle console a 128 bit, tra le quali appunto il Dolphin. Inoltre la Rockstar Games ha anche confessato sotto voce che non è affatto esclusa anche una versione per N64, ma non ci resta altro da fare se non aspettare.

DELFINI E SPARATUTTO IN SOGGETTIVA

La Saffire (per chi non lo sapesse, la sviluppatrice di *Rainbow Six* per Nintendo64) ha dichiarato che è al lavoro per creare uno sparatutto in soggettiva destinato ad accompagnare il lancio della console nel Natale 2000. Non si sa nulla a proposito del gioco, se non che la storia si svolgerà nel futuro (*Perfect Dark* docet?); l'aspetto curioso della faccenda è che non esiste ancora un kit di sviluppo per Dolphin e quindi la Saffire è costretta ad arrangiarsi un po' come può, gettando le basi per poter poi, una volta ottenuto il kit di sviluppo, procedere più speditamente nella realizzazione.

BREVI DREAMCAST

LICENZE CINEMATOGRAFICHE A GO-GO

Mentre l'Electronic Arts si è aggiudicata l'esclusiva per sviluppare su più piattaforme un gioco ispirato all'ultimo film di James Bond, *The World is Not Enough* (Il mondo non è abbastanza), la Take 2 Interactive ha fatto lo stesso per Austin Powers, The Spy Who Shagged Me (in Italia "La spia che ci provava"). E' quindi molto probabile che nel 2000 vedremo comparire i due agenti segreti più famosi del mondo (anche se accostare Austin Powers a Bond è abbastanza irriverente) anche sui nostri Dreamcast.

GIOCHI DREAMCAST DA BLOCKBUSTER

La grande catena di negozi Blockbuster, come già aveva fatto con la PlayStation, ha iniziato a noleggiare i titoli Dreamcast in più di 175 negozi sparsi per gli Stati Uniti. Speriamo che la Blockbuster Italia che pure noleggia titoli per la console Sony, segua presto l'esempio dei negozi americani anche per quello che riguarda il DC. Negli USA sarà addirittura possibile prenotare i noleggi via Internet, noi ci accontenteremmo di poterli prendere a negozio!

Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

PLAYSTATION



Front Misson 3 comprensibile!

Liete nuove per tutti i fanatici dei giochi Squaresoft. La pluriosannata soft house nipponica ha infatti annunciato che *Front Mission 3*, apprezzato simulatore strategico di combattimenti fra mech, verrà tradotto in inglese e distribuito sul mercato americano entro la fine del 2000, in modo da soddisfare le richieste di tutti i fans. Ancora non si sa se il gioco arriverà anche nel vecchio continente, ma siete autorizzati a sperare...

Evergrace su PS2

Improvviso cambio di programmi della From Software riguardo ad Evergrace, promettente arcade adventure per Psx. A sorpresa infatti lo sviluppo del titolo è stato dirottato su PS2, nonostante la versione Psx del titolo fosse ad un'ottimo punto di sviluppo. Ancora non è stato mostrato nulla della nuova veste grafica del gioco, ma *Evergrace* si dimostrava più che buono già sull'ormai "vecchio" 32bit Sony...



CLASSIFICHE

(fonte: The Magic Box, PCData)

TOP TEN GIAPPONE CONSOLE

1. Pocket Monster Silver (Nintendo – Game Boy)
2. Pocket Monster Gold (Nintendo – Game Boy)
3. Chrono Cross (Squaresoft – PlayStation)
4. Chrono Trigger (Squaresoft – PlayStation)
5. World Soccer Jikkyou Winning Eleven 4 (Konami – PlayStation)
6. Desrby Stallion (Ascii – PlayStation)
7. Runabout 2 (Climax – PlayStation)
8. Sayugi (Koei – PlayStation)
9. Dragon Quest 1 & 2 (Enix – PlayStation)
10. Arc the Lad III (Sony – PlayStation)

TOP TEN CONSOLE AMERICA

1. Pokemon Yellow (Nintendo – Game boy)
2. Pokemon Blue (Nintendo – Game Boy)
3. Pokemon Red (Nintendo – Game Boy)
4. Pokemon Pinball (Nintendo – Game Boy Color)
5. Final Fantasy Anthology (Square/EA – PlayStation)
6. Tony Hawk's Pro Skater (Activision – PlayStation)
7. Final Fantasy VIII (Square/EA – PlayStation)
8. Driver (GTI – PlayStation)
9. NFL 2K (Sega – Dreamcast)
10. Ready 2 Rumble Boxing (Midway – Dreamcast)

TOP TEN PC AMERICA

1. Age Of Empires II: Age of Kings (Microsoft)
2. Deer Hunter III (GTI)
3. Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm Entertainment)
4. Roller Coaster Tycoon (Hasbro Interactive)
5. Command & Conquer: Tiberian Sun (Electronic Arts)
6. Big Game Hunter (Activision)
7. Rainbow Six Gold Edition (Red Storm Entertainment)
8. Sim City 3000 (Electronic Arts)
9. Starcraft (Havas – Mac)
10. Homeworld (Havas)

MOST WANTED J

1. Shen Mue (Sega – Dreamcast)
2. Gran Turismo 2 (Sony – PlayStation)
3. ISS Millennium (Konami – Nintendo 64)
4. Quake III (iD – PC)
5. Vampire (Activision – PC)

C'ERA UNA VOLTA...

Novità del passato

di Alessandro Casini

10 ANNI FA

Usciva in Italia il Megadrive, la console a 16 bit della Sega. Da noi l'importazione di tale console era curata dalla Giochi Preziosi mentre in Inghilterra era ad opera della Virgin che fece scalare al MD i vertici di popolarità e diffusione sul mercato

La Glenat pubblicava *K Speciale Console*, la prima testata ad occuparsi completamente di console dopo il tracollo di mercato della metà degli anni ottanta.

Arrivava anche da noi il Game Boy, fenomeno di vendite in Giappone e in America e destinato a imporsi anche in Italia. A ben 10 anni di distanza il panorama delle console è del tutto cambiato mentre il Game Boy miete ancora successi.

5 ANNI FA

La 3DO company rinuncia allo sviluppo della tecnologia dell'M2, l'espansione a 64 del 3DO. Questo rappresentava l'uscita totale dalla guerra delle console della macchina da gioco di Trip Hawkins.

Fumata bianca. Le maggiori compagnie del settore elettronico hanno scelto il nuovo formato da promuovere nel futuro. Si tratta del DVD e, dopo l'accordo tra i due principali cartelli (uno capitanato da Sony e Philips,l'altro da Toshiba e Time Warner) non ci sarebbe stata nessuna guerra dei formati paragonabile a quella tra Betamax e VHS. In poche parole era stato deciso il futuro dell'home video.

IL RITORNO DLE PORCOSPINO

Alla nona conferenza annuale Toy and Interactive Entertainment, il vice presidente della divisione marketing della Sega, Peter Moore, dopo aver orgogliosamente dichiarato che le vendite Dreamcast stanno andando a gonfie vele e, dopo aver esposto i programmi Sega per l'on-line gaming, ha confermato lo sviluppo di *Sonic Adventure 2*, un sequel davvero molto atteso da tutti gli utenti DC. Moore ha assicurato che il secondo capitolo a 128 bit del porcospino più famoso del mondo sarà disponibile prima della fine del 2000.

DVD ANCHE PER SEGA

Visto che le nuove console a 128 bit di Sony e Nintendo saranno dotate di lettore DVD, sembra proprio che la Sega, più in particolare la Sega Of America, abbia pensato bene di correre ai ripari. Non c'è ancora una conferma ufficiale ma voci decisamente attendibili sostengono che nella prima metà del prossimo anno uscirà un add-on che consentirà di leggere i DVD sul nostro Dreamcast. Il prezzo vociferato sarebbe di circa 50 dollari...ora la domanda è: ne abbiamo davvero bisogno ?


GRAPHICS

DVD

SOUND

SPEAKERS

CD-RW




SOUNDWORKS
FOURPOINTSURROUND
FPS2000 Digital

Sound
BLASTER Live!
PLAYER 1024

@ J MAIL

Scrivete a:
J MAIL - Redazione J
P.zza Libertà, 35 - 87030 Rende (CS)
oppure via e-mail a stef@edmaster.it

Ciao a tutti i neo-lettori di J,
sono Stefano, e ho l'onore e l'onere di curare la rubrica della Posta di J.
Quindi vi invito fin da ora a spedire agli indirizzi indicati nel Box le vostre lettere relative al mondo dei videogiochi: le più interessanti appariranno (in forma completa, stringata o magari sotto le spoglie di una semplice citazione) proprio su queste pagine.
Lettere, articoli, scarabocchi, fandonie, frivolezze, anche barzellette, sì.
"Relative al mondo dei videogiochi": che significa?
Che sono ben accette lettere che trattino di qualsiasi aspetto concernente il mondo dei videogiochi, comprese quelle relative ad eventi ed effetti satelliti: discutere di una recensione, di un singolo gioco va benissimo, ma ancor di più sarebbe interessante parlare di ciò che è DIETRO i nostri videogiochi. L'impatto che questi hanno sulla nostra società, il mercato che ci ruota attorno, le mode, le manie, il passato in relazione al futuro.
Tonnellate di argomenti che potremo trattare, sviscerare e discutere assieme ogni mese, per cui inviate senza timore qualsiasi vostro scritto che crediate possa fornire interessanti spunti di discussione, o semplicemente aggiungere una preziosa opinione in più su argomenti già esaminati.
Come potete immaginare, riempire le pagine della posta per il primo numero di una rivista è un'impresa ardua, a causa di una certa mancanza di lettere...
Per ovviare a questo problema ho deciso di rivolgermi a una fonte preziosissima di spunti e discussioni sui videogiochi: i gruppi di discussione, "newsgroup" per gli anglofoni.
Un newsgroup (NG) è un servizio Internet tramite il quale gli utenti danno vita a discussioni spedendo in una specie di enorme bacheca virtuale i loro messaggi. Ci sono newsgroup relativi a praticamente qualsiasi argomento concepibile da menti umane e non, e ovviamente non potevano mancare quelli legati ai nostri amati videogiochi. I più vicini al mondo di JoyPad si chiamano It.Comp.Console (ICC per gli amici) e It.Comp.Giochi (ICG), e sono una fonte inesauribile di discussioni, spunti, opinioni e gran belle litigate (o "Flame", in gergo). Ed è proprio dai newsgroup che ho preso qualche messaggio per aprire degnamente (si spera...) questa rubrica: ne sono scaturite pagine colme di spunti e discorsi senza capo né coda, che spero possano fornire un buon inizio per un rapporto epistolare interessante.
Punto focale: noi italiani e i videogiochi. Vediamo assieme cosa ne esce fuori...

Stefano Castelli

N.B.: nei newsgroup solitamente ogni utente si cela dietro un "nickname", un soprannome, per cui molti messaggi citati porteranno come firma questi nomignoli, piuttosto che il nome per esteso. Inoltre non apporterò modifiche ai testi originali, lasciando eventuali errori di scrittura o abbreviazioni e limitandomi a tagliare parti non interessanti e a "mascherare" qualche parolina più piccante delle altre per evitare di offendere il comune senso del pudore...

UN POPOLO DI TELESPETTATORI?

Da un paio di anni a questa parte abbiamo assistito con una certa passività all'approdo in TV delle prime pubblicità di singoli videogiochi: iniziammo con **Battle Arena Toshinden** se non erro, e poi via via, fino a titoli come **Metal Gear Solid**, **Spyro The Dragon**, **This Is Football**.
Però all'inaspettata comparsa sui nostri televisori dello spot di **Final Fantasy VIII** sui newsgroup scoppia il putiferio: vediamo alcuni messaggi tratti dal temibile it.comp.console (amabile gabbia di folli...):

"Scusate un attimo, devo ancora riprendermi!
No, ma dico! Vi rendete conto di cosa ho visto questa sera in televisione? Ero in camera mia a giocare tranquillo a Dino Crisis e mi sento suonare dal televisore del soggiorno una melodia familiare! Naturalmente l'ho riconosciuta al volo, era l'intro di FF VIII (*Final Fantasy VIII* ndStef)*, era in TV!! Mio padre si è messo a urlare:<<Vieni a vedere, corri!!>>, teletrasportatomi lì a cosa ho assistito? Ad uno spot pubblicitario del mio videogioco preferito. <<Papà guarda! E' il gioco a cui gioco io!>>, <<Sì, è vero!>>. Ho avuto la pelle d'oca per almeno mezz'ora. Il sorriso sulle labbra per un'ora e camminavo a testa alta per tutta la casa. Tutto mi sarei aspettato tranne lo spot pubblicitario, quello davvero nò. Avevo già assistito alla presentazione in anteprima del videogioco allo SMAU e lì mi ero già esaltato ma qui sembra quasi si stiano superando certi limiti ai quali eravamo abituati fino ad ora. Solo la Playstation poteva farcela, solo* Final Fantasy VIII *poteva farcela, ora ne sono sicuro più che mai, questo sarà proprio il Natale che verrà ricordato sotto il nome Squaresoft."*

Così scrive l'entusiasta **Squall Leonhart (evilgats@free-mail.it)**, il giorno dopo l'uscita dello spot in TV, dando vita a un lungo thread sull'argomento. Di messaggi come il suo ne sono vengono spediti parecchi, anche a causa dell'indubbia popolarità di cui la saga gode tra i videogiocatori.
Il simpatico **Bombolo** (robmasar@tin.it) aggiunge un'interessante constatazione:

"Ci rendiamo conto di quel che significa lo spot di FF8? E' la pubblicita' di un VIDEOGIOCO in prima serata, e non di un gioco qualunque, ma di un RPG (Role Playing Game, cioé Gioco di Ruolo. ndStef)*: qualcuno ha investito in Italia per qualcosa di un pochino piu' particolare dei soliti "blockbuster videoludici"! Qualcosa si sta muovendo... :-)))"*

Sì, effettivamente a memoria di uomo prima di *FFVIII* non si sono mai viste pubblicità di RPG in televisione: sarà interessante osservare le reazioni che avranno gli acquirenti a contatto col nuovo gioco Squaresoft (le cui vendite già si attestano su buoni livelli, segno che lo spot ha fatto il suo dovere divulgativo in maniera eccellente): diventeremo anche noi italiani un popolo di amanti degli RPG?
In ogni caso sembra che "qualcosa si stia muovendo", anche se gli sforzi pubblicitari sono oggettivamente limitati ai gio-



DI STEFANO CASELLI stef@edmaster.it

chi per la console Sony: "E meno male!", potrebbe aggiungere qualcuno, ancora memore delle brutte pubblicità del Sega Saturn e soprattutto del Nintendo 64 (le Nintendiane "scariche radianti" non sono andate giù a molti...).
E' comunque in atto un grande fenomeno di avvicinamento delle famiglie al mondo dei videogiochi, e più in generale ai suoi singoli protagonisti: anni fa, ai tempi delle console e dei computer ad otto bit, in famiglia si parlava di "videogiochi", e solo i figli pronunciavano strani nomi come Zelda o Zak Mc Kracken. Poi con l'avvento delle console e dei computer più evoluti e grazie anche alle prime martellanti pubblicità (ricordate il binomio Jerry Cala' - Sonic?) alcuni termini più specifici sono entrati nel gergo di figli e genitori: "Megadrive", "Nintendo", "Sonic"... parole che sono misteriosamente comparse sulle labbra delle cosiddette "masse".
E poi la rivoluzione: l'arrivo della PlayStation, la console più venduta in Italia, assieme alla diffusione sempre più grande dei videogiochi per personal computer (complici i nuovi componenti hardware orientati al gioco). E allora si è iniziato a scendere nello specifico: "joypad", "Lara Croft", "Crash", "Fifa"... i videogiochi iniziano a uscire dalle definizioni sommarie e prendono identità ben precise anche nelle menti di genitori e adulti. Indubbiamentegran parte di tale fenomeno è stato causato dalla grandissima popolarità della console Sony, che con la sua enorme gamma di giochi e il suo prezzo abbordabilissimo ha saputo tagliarsi una fetta di mercato pressocchè totale in Italia, disintegrando le vendite di prodotti validi come Nintendo 64 e Sega Saturn. Ma tale successo è dovuto solamente fattori qualitativi e pubblicitari, o c'è dell'altro?

UN POPOLO DI PIRATI?

"In realtà la pirateria è da sempre il maggior motore di sviluppo dell'informatica, [...] e lo ha capito Sony, che deve il suo successo al fatto di adottare CD, e l'esplosione della PSX come fenomeno di costume guarda caso è stato contemporaneo all'affermarsi dei masterizzatori. [...] L'utente sarà invogliato a comprare l'hardware (PC, PSX, ma bada, non N64 o Dreamcast o McIntosh (sic, ndStef)*) prorpio in virtù del fatto di poter trovare sw* (software, giochi nel caso specifico delle console. ndStef) *praticamente gratis."*

Così scrive spietatamente **baloo** (anmarig@tin.it) su it.comp.console.playstation (newsgroup dedicato unicamente alla console Sony), introducendo una delle questioni più spinose del mondo dei videogames. La domanda e' la seguente: quanto avrebbe venduto la PlayStation, nel caso in cui i suoi giochi non fossero stati facilmente duplicabili?
E soprattutto, quanto andrà avanti questo periodo di grazia per coloro che giocano unicamente con software piratato? A parte il caso di console come il Nintendo 64, basate cioè sulle cartucce (non duplicabili, o almeno non con mezzi facilmente accessibili), già le nuove

LA LETTERA DEL MESE

CRISI VOCAZIONALE!

Ciao a tutti,
piccola presentazione per chi non mi conosce: sono un videogiocatore praticamente da quando sono nato. Ho 25 anni. Problema: ultimamente non mi diverto piu' a videogiocare. Ho una playstation con un bel po' di giochi ma ultimamente appena ne metto su uno, dopo dieci minuti mi stufo. Ho pensato che fosse dovuto al fatto che gli ultimi tre o quattro giochi che ho preso erano pirata (mi sono detto: forse perche' sai di averli pagati diecimila lire allora non ti spacchi in due per finirli) e allora mi sono comperato nei mesi scorsi due giochi originali (Final Fantasy VII e Point Blank). Niente da fare.
Final Fantasy dopo un bel po' di giocata mi ha stufato e Point Blank lo stesso...dopo qualche ora divertente passata a sparare come un forsennato mi sono rotto.
Allora mi sono detto: Aaron, forse il problema e' che i giochi di oggi non sono cosi' originali e affascinanti come i giochi di una volta. Bello carico mi ero prefissato l'idea di buttarmi nel retrogaming. Sono andato in cantina, mi sono tirato fuori il mio bel Super Nintendo con Super Mario All Stars, Donkey Kong Country e Mortal Kombat e ci ho dato dentro. Risultato: mi sono divertito piu' che con la Play ma adesso sono qui ancora "annoiato".
Non so che cosa fare! Che dite...ormai sono cresciuto e ho perso la passione? Aiuto!
Il bello e' che tra poco e' il mio compleanno e subito dopo Natale e potrei farmi regalare qualche cosa ma temo che dopo due o tre giorni di giocata mi stufi immediatamente :-(
Aaron Ghirardelli *(botolo@tiscalinet.it)*

Eh, Aaron, ebbi la tua stessa "crisi" circa 5 anni fa, al mio passaggio dalle console a 16 bit a quelle a 32 bit. Credo che nella vita di ogni videogiocatore ci sia un momento di saturazione, che ci fa perdere il gusto di metter mano ai nostri bellissimi giocattoli elettronici. Un fattore umano, applicabile a qualsiasi sfera hobbistica. Credo che questa "noia" ti passerà così come ti è venuta: avvadrà da un momento all'altro, magari quando metterai mano a un gioco qualsiasi che attirerà la tua attenzione all'improvviso. Se vuoi un consiglio, metti via i videogiochi per un pò, e datti ad altro. La voglio di tornarci sopra verrà da se, e ricomincerai a giocare più di prima.
Secondo me non c'è eccessiva mancanza di originalità nei giochi odierni: forse è un tantino più accentuata nella sfera dei giochi per PC, effettivamente afflitti da una certa mancanza di innovazioni, ma considera che:
1- Un gioco non deve essere necessariamente innovativo per divertire.
2- Cercando bene, di titoli innovativi ne trovi anche oggi, vedi Chu Chu Rocket per Dreamcast oppure i vari giochi musicali che stanno invadendo le nostre console.

Fatti risentire se e quando la tua piccola crisi sarà andata, e facci sapere quale gioco ti avrà fatto risalire la febbre dei videogames, mi raccomando. A presto.

(PS: Che sia colpa di Mortal Kombat? Mah...)

console come il Dreamcast (che utilizza un supporto proprietario, i noti Gd-Rom) mettono limiti alla possibilita' di duplicare i giochi, e sembra che eventuali problemi arriveranno con il supporto adottato dalla promettente PlayStation 2, di cui ancora si conosce poco a proposito del sistema DVD adottato (su questo stesso numero dovreste trovare un articolo sulla nuova console Sony, cui potete fare riferimento). Ha futuro in Italia una console che non permette di utilizzare giochi piratati?
Il nodo della questione è sicuramente l'elevato costo dei giochi, reputato eccessivo dalla maggior parte dei videogiocatori. C'è anche chi pone la questione in maniera più apocalittica: secondo molti in Italia la moda di "copiare" i giochi è ormai troppo radicata, e anche abbassando i prezzi non si avrebbero miglioramenti nelle vendite dei titoli originali.
"Se tutti la smettessimo di comprare masterizzato, non ti abbasserebbero di certo il prezzo dei giochi.", scrive **Genzo Wakabayashi** (The_Sentinel@unbounded.com) in un post su ICC, sottolineando il concetto.
Quindi chi compra oggi piratato continuerebbe a farlo anche con prezzi minori del software originale?
Una risposta interessante viene da **Umberto C.** che, dati alla mano, risponde proprio a Genzo:
"la prova che sbagli la vedi nel mondo reale:
Europa = quota pirateria 70% = prezzo medio giochi nuovi = 60$
USA = quota pirateria 38% = prezzo medio giochi nuovi = 40$
Giappone = quota pirateria 10% = prezzo medio giochi nuovi = 30$
tra l'altro la differenza e' ancora piu' eclatante, dato che in Giappone il costo della vita e' mostruosamente alto (si', ci sono stato, se e' per questo) e quindi le 60.000 lire che costa un gioco da loro sono veramente poche, piu' o meno equivalenti alle nostre 25-30 mila lire".

Due punti di vista, entrambi condivisibili, quelli di Genzo e Umberto, che fanno nascere una domanda: qual'é la causa, e quale l'effetto? C'é pirateria in Italia perché i giochi costano troppo, o i giochi costano tanto perchè c'è troppa pirateria?
Una versione moderna del quesito dell'uovo e della gallina, a cui trovare una risposta sembra molto complicato.

UN POPOLO DI MANIACI?

Che un personaggio dei videogiochi si faccia strada nelle simpatie dei videogiocatori fino a diventare una mascotte o un simbolo é normale e comprensibile. Ma che un protagonista digitale diventi oggetto delle fantasie erotiche degli italiani risulta più strano e singolare.
Eppure è accaduto: calendari, foto, illustrazioni, tappetini per il mouse: tanti oggetti su cui tempo fa facevano bella mostra fior di ragazze come Cindy Crafword o Monica Bellucci (tanto per citarne due) ospitano ora nelle case di molti giocatori immagini dell'eroina più nota e amata (???) del mondo dei videogiochi: Lara Croft. A prescindere dalla qualità dei videogiochi della serie Tomb Raider (che varia dal buono al mediocre, a seconda degli episodi) di cui è protagonista, è interessante analizzare il fenomeno "Lara", poiché sembrerebbe che noi italiani siamo al primo posto in quanto a numero di estimatori della digitale pulzella, e a pochi giorni dalla pubblicazione dell'ultimo episodio (*Tomb Raider 4: The Last Revelation*, per Sony PlayStation e PC) sui gruppi di discussione appaiono interessanti (e divertenti) considerazioni.
"Veramente un gioco penoso e triste. Telecamere sempre più scomode, l'unica innovazione sono le tette sempre più grosse di Lara Croft, ma solo i nerd possono sbavare dietro a un agglomerato di poligoni. [...] un gruppo di programmatori che praticamente in 5 anni ha sfornato lo stesso titolo 4 volte aumentando le tette alla protagonista? [...] Se continuano così tra 2 anni invece di chiamarsi LaraCcroft si chiamerà Marisa Laurito.": così' commenta **Michi** <michibru@free-mail.it> in due differenti messaggi a proposito della demo di TR4, focalizzando la sua attenzione su quello (anzi, su "quelle"...) che sembra il principale motivo del successo del gioco. Possibile che un videogame riesca a vendere grazie soprattutto alle grazie della protagonista (scusate il gioco di parole)? Si, pare possibile, visti i buoni dati di vendita del gioco in contrapposizione alle recensioni non eccessivamente entusiastiche dei titoli della serie, specie a proposito del secondo e terzo capitolo. Fatto sta che gli stessi creatori del gioco amano stuzzicare i giocatori con dettagli e inquadrature più o meno "notevoli" della loro eroina: *"Comunque con il tanga in trasparenza di lara in tomb4 si sfiora veramente il ridicolo."*, fa notare lo Shirowiano **Briareos** (briareos_h@libero.it) in un post. Ma quanto l'antipatia per il personaggio copre le reali qualità del gioco stesso? Provo a cercare qualche messaggio pro - Lara Croft o comunque pro - Tomb Raider... ma non ne trovo, salvo qualche timido messaggio del tipo "*in fondo i giochi di Lara non sono poi così' male*"... lancio quindi un appello ai fan della serie: fatevi sentire così cerchiamo di sfatare l'immagine di maniaci sbavanti e libidinosi che molte voci su Internet vi addossano (a tal proposito, saremmo grati se i lettori la smettessero di scrivere in redazione chiedendo i trucchi per visualizzare Lara nuda, grazie...)(vabbé, ne ho scritta solo una, che gente irascibile... NdMatt).

Forse tutta la questione "Lara" può trovare un singolare sunto nella citazione tratta dal libro "Elogio del tempo perduto" che The Nurse ha pensato di inserire con una certa classe nella sua signature (la firma che si mette alla fine dei messaggi):
"Lara muore annegata, crivellata di proiettili, sbranata da animali feroci, precipitando in un baratro oscuro, infilzata da spuntoni acuminati, schiacciata da enormi massi rotanti, seppellita da una frana... la sua perfezione è minata dall'imperfezione di chi la manovra.
Affiora in noi una gioia sadica nel vedere i mille strazi ai quali è sottoposto lo splendido corpo di Lara. Forse è la nostra rivalsa per il fatto che non possiamo

sc%#rla."* (quest'ultima parola è stata volutamente mascherata: diciamo che, come i più furetti tra voi avranno già ampiamente capito, si trattava di qualcosa che aveva a che fare con il ramazzare...)

UN POPOLO DI PALLONARI?

Beh, ragazzi, inevitabile come la morte è uscito Fifa 2000, l'ultima versione del noto gioco di calcio della Electronics Arts... che faccio, lo compro?

"Dovrebbero chiamarlo fifa-ape(scimmia) 2000, sono 22 scimmie in campo, corrono che fan ridere, la palla sembra incollata a terra, e gli altri 50 difetti scopriteli voi. Ma i programmatori di sta serie maledetta di giochi sono normali? Per me han grossi problemi mentali" (**Luca**, luca.urbano@fo.nettuno.it)

Ah, beh, allora meglio di no... ma ne siete sicuri?

"Fifa 2000 e' un ottimo gioco, sicuramente superiore alla schifezza di Fifa 99. La sua "pecca" e' quella di mancare di una sorta di "tattica" nell'evoluzione del gioco: diciamo che e' piu' GIOCO che SIMULAZIONE." (**Omar Frenquelli,** frenquel@cs.unibo.it)

Oh, beh, se le cose stanno così, potrei comprarlo...

"Ho preso domenica il gioco in questione e speravo che tutti i post che avevo letto che denigravano il prodotto si rivelassero infondati...Beh ora che l'ho provato devo ammetere che è una veria fetecchia..." (**Lizard King**, alewind@tin.it)

Ehm... no, allora meglio di no... vero?

"In questi giorni non faccio che passare dalla PSX (WE4) al PC (FIFA 2000) ed ancora non so decidermi su quale sia il gioco migliore. WE4 sarà divertente ma mi fa sentire la mancanza delle texture patinate di FIFA!!!" (**SoloLoGo**, simpa@ftbcc.it)

Beh, per stare al livello di Winning Eleven 4, deve esser bello! Quasi quasi lo compro... AAARGH!!! Non ci capisco più nulla!!!!!
Ma insomma, 'sto Fifa 2000 com'è????

FINALLY...

Uff... fine del primo episodio. Ora che (spero) abbiamo un paio di spunti, diamo il via alle danze, e mettiamo su una rubrica di posta come si deve... A risentirci al prossimo mese, e scrivete in tanti!
Acciao.

COME SI LEGGE LA POSTA

Due piccole annotazioni per muoversi nella terra fangosa della posta: ogni mese verrà eletta la lettera del mese e, a differenza di questo primo numero, tale indimenticabile composizione letteraria riceverà in premio (o meglio, l'autore della stessa) il gioco del mese, ovvero il titolo recensito su J e considerato il più importante del numero dallo staff tennico di J.
Oltre alla lettera del mese troverete in giro da qualche parte di queste quattro pagine anche la domandissima, ovvero... saprete rispondere?

SCRIPTA MANENT

VIDEOGAMES – ELOGIO DEL TEMPO SPRECATO

Ciro Ascione (Minimum Fax, L.15.000)

Le pubblicazioni dedicate ai videogiochi aumentano, anche in Italia, incredibile ma vero. Questa prima puntata di Scripta Manent vi presenta Videogames – Elogio del tempo sprecato, veloce dissertazione sui videogiochi di Ciro Ascione "massmediologo e storico del cinema", come leggiamo sulla quarta di copertina. La foliazione estremamente ridotta e il formato quasi tascabile del libro lo rendono una lettura veloce, abbastanza interessante e di facile "trasportabilità", qualsiasi cosa voglia dire. Elogio del tempo sprecato si presenta effettivamente come una sorta di analisi dei differenti generi di videogiochi, una leggera difesa del passatempo più odiato in Italia e si presuppone di svelare qualche segreto di questo mondo a chi effettivamente non ci capisce poi troppo. Tale approccio rende il libro piuttosto elementare e incapace (volutamente, forse) di andare al cuore della situazione. Nonostante l'ottima dialettica dell'autore, la competenza in materia si dimostra ora estremamente sicura, ora decisamente debole. Parlare della PlayStation come di una console che vede la luce nel '96 (capitolo 3, pagina 31) è forse azzardato... Ascione sembra trovarsi molto meglio nel trattare di cinema quando lo paragona alla scena dei videogiochi, portando a volte tesi (sulla contraffazione dei giochi, sul valore stesso dei videogiochi, sulla "storia" dei giochi) che, nonostante ottimi propositi e buone presentazioni, appaiono a tratti difficili da condividere e un po' superficiali.
In qualche pagina l'autore si lascia trasportare dalla ricerca della frase ad effetto, fungendo da perfetto massmediologo, ma da videogiocatore poco navigato, si pensi principalmente al valore religioso (e utilizziamo termini usati nel testo originale) che avrebbe il far morire Lara Croft di Tomb Raider solamente perché impossibilitati dall'accoppiarci con la stessa...
Ad ogni modo, Videogames – Elogio del tempo sprecato rimane una lettura consigliata per i meno esperti o per chi vuole comunque riflettere su tanti aspetti di questo mercato, senza dimenticare che tante sono le questioni lasciate aperte da Ascione o che è preferibile approfondire, il lettore può farlo per conto suo... gli spunti non mancano.

Mattia Ravanelli

P.S. Dal prossimo numero di J sarà il valente Lorenzo Antonelli a occuparsi della sezione Scripta Manent, se avete uno scritto (un libro non pubblicato? Una tesi di laurea?) che abbia a che fare con il divertimento elettronico, non esitate a inviarci il tutto, previo contatto con Lorenzo (kant@edmaster.it).



Blu, corre i 100m piani senza chiederne diritto a Johnson e, soprattutto, rappresenta una delle grandi icone del mondo dei videogiochi. Signore e signori, Sonic the Hedgehog: vita, morte e miracoli.

Sonicologia

Storia di un porcospino (poco) ordinario

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it



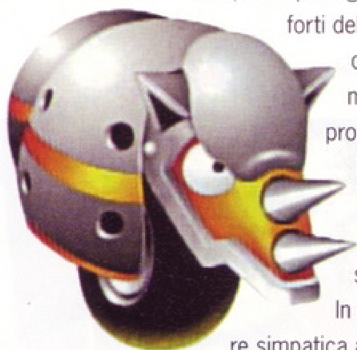
Che Sonic sia entrato di diritto nell'album storico dei videogiochi è un dato di fatto. E' un dato di fatto che ci sia entrato dalla porta principale; la figura del porcospino blu made in Sega ha sempre esercitato un carisma impossibile da mettere in discussione. Ma *Sonic the Hedgehog* è prima di tutto un Signor Videogioco, e per questo abbiamo detto che è entrato nella zona VIP dei videogiochi dalla porta principale: non perché paladino delle classifiche di vendita (non solo perlomeno) o perché ha attirato su di sé le attenzioni di tutto il settore con metodi definibili "secondari" (facciamo riferimento a *Tomb Raider* e *Mortal Kombat*, giusto per citarne due)... No, pur con qualche defaillance di troppo la saga di Sonic ha spesso saputo offrire quel mix di giocabilità, frenesia, fascino e profondità che moltissimi altri titoli non sono riusciti a offrire.

Ma come nasce una stella quale l'acuminato eroe della SErvice GAmes? A J abbiamo fatto un passo indietro negli anni e siamo andati a sviscerare tutti i segreti della nascita di Sonic, dalla nascita all'ultima incarnazione a 128 bit...

La mascotte che mancava

Quanto è importante avere una figura carismatica per la propria macchina, o ancora meglio, per la propria compagnia? Molto e niente.

Molto: Mario esiste da sempre per le console Nintendo, quanti hanno comprato il Nintendo 64 solo per giocare a *Mario 64*? Quanti hanno atteso speranzosi l'ultima fatica del tubaiolo figlio di papà Miyamoto? E quanti ancora hanno letteralmente vissuto in funzione della pubblicazione di *Zelda: Ocarina of Time*, il cui protagonista (Link) è un altro dei pezzi forti della grande "N"? Tanti, per *Zelda* si calcola che qualcosa come 4 milioni di videogiocatori fossero pronti a buttarsi a pesce sulla confezione appena avesse sfiorato gli scaffali dei negozi. Una mascotte riesce a catalizzare sempre e comunque l'attenzione. In quanto mascotte dovrebbe riuscire simpatica alla stragrande maggioranza dei giocatori che hanno comprato una console o che stimano una certa società, quindi dovrebbe creare attorno a sé un certo "legame", un affetto (termine esagerato, ne conveniamo) capace di legare il giocatore alla determinata software house.



Non sono lontani i (bei?) tempi in cui utenti Sega e Nintendo si affrontavano armati ora con baffi di marmo e ora di aculei in marzapane.

Nulla: ditelo alla Sony. Per PlayStation non si può dire che esista una vera mascotte: inizialmente la prteposta fu Sophia di *Toshinden*, presentata dalla stessa Sony come paladina della propria macchina, poi si è passati a *Crash Bandicoot*, ai lottatori di *Tekken*... addirittura si pensava all'ignobile *Blasto*, ma il tutto si è concluso in una fumata nera.

Cio che è rimasta è solo un'accozzaglia di personaggi troppo poco rappresentativi, per quanto ben realizzati, per meritarsi la coccarda di "mascotte ufficiale". Paradossalmente si può dire che molti utenti Psx si siano creati la loro mascotte, la Namco, entrata di prepotenza nelle menti dei giocatori con titoli sempre all'altezza delle aspettative (o quasi). Eppure il successo commerciale della PlayStation è indiscutibile. Ma allora serve o no una



Tutti gli anni di un porcospino

La Sega non ha mai risparmiato sull'ingiusto sfruttamento dell'animaletto blu. Se *Sonic 1* è probabilmente inattaccabile sotto la gran parte dei punti di vista, già *Sonic 2* alzò qualche critica. Nel 1993 la Sega dà mezza giornata di riposo al suo eroe, facendogli ricoprire solamente il ruolo della pallina in uno strano mega flipper (il primo esperimento di flipper-piattaforme): divertente ma non per molto. Nel 1994 *Sonic 3* diventa l'episodio forse più contestato, non particolarmente lungo e con qualche caduta grafica. Pochi spendono le giuste parole per un gioco che offre comunque livelli estremamente vasti ed articolati, soprattutto se paragonati ai precedenti capitoli della serie. Ma è con *Sonic & Knuckles* che, nel '95, la Sega sforna un altro grande gioco. La cartuccia permetteva di giocare con Knuckles anche a *Sonic 2* e, soprattutto, si poteva unire alla cartuccia di *Sonic 3* (tramite uno slot posto sulla "testa" della cartridge), andando a creare un titolo strepitoso: lungo, difficile e molto, molto divertente. Nel 1996 la Traveller Tales sforna *Sonic 3D*, canto del cigno del Megadrive, ottima realizzazione grafica e giocabilità degna di nota, pur trattandosi di un titolo leggermente diverso (come concept) dai vecchi *Sonic*. Abbiamo poi un *Sonic CD* per Mega CD, anch'esso di ottima fattura, chiudiamo con *Sonic Jam* e *Sonic R* per Saturn. *Sonic Jam* è considerabile un "museo" di Sonic, in cui si può giocare ai primi titoli del porcospino, mentre *Sonic R* può lontanamente paragonarsi a *Super Mario Kart*. E poi c'è Sonic Adventure. Ma questo è il presente, e il presente trova posto nella sezione delle recensioni di J, oltre che nell'olimpo dei videogiochi, ovviamente...

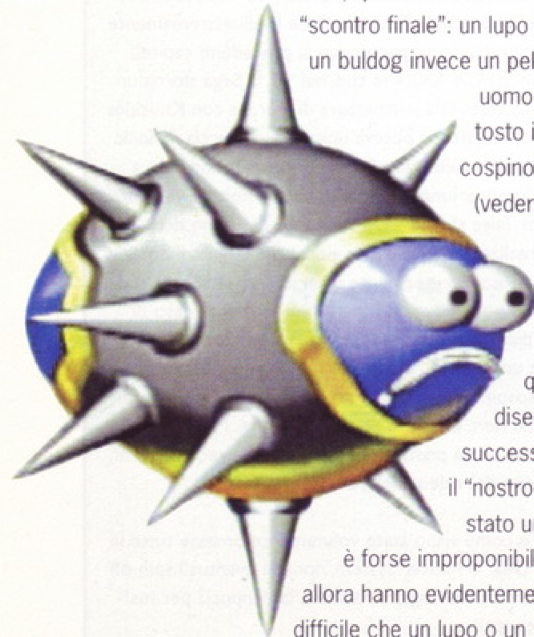
N.B. Da sottolineare come siano state volutamente omesse tutte le versioni per Game Gear e Master System, nonché eventuali spin off per i due sistemi a 8 bit della Sega, si rischiava la denuncia per maltrattamento di porcospini...

mascotte? Difficile dirlo, sicuramente è fonte di guadagni e popolarità come solo pochi altri prodotti sono capaci di fare. Pensavano così anche alla Sega, dopo averci provato con Wonder Boy, con Shinobi, con la "loro" versione di Mickey Mouse (*Mickey Mouse in Castle of Illusion*, uno dei primi hit per Megadrive), ma nessun grande risultato. Così si iniziò a lavorare su un personaggio che potesse davvero riunire tutti gli afecionados della Sega sotto un unico nome.



Prove tecniche di successo

Più o meno verso l'inizio del 1990 la Sega si trovava tra le mani la sua nuova console fiammante, già lanciata con buon successo in Giappone; stiamo naturalmente parlando del Megadrive, successivamente conosciuto come Genesis in America e lanciato alla fine del '91 anche in Italia. Serviva però questa benedetta mascotte... Gli uffici della Sega of Japan si misero al lavoro sulla concezione di un nuovo personaggio, tutti i dipendenti parteciparono a un concorso che consisteva nel mandare un loro disegno-concept per un nuovo personaggio. Tra gli oltre 100 progetti inviati, quattro furono selezionati per lo "scontro finale": un lupo piuttosto sportivo, un buldog invece un pelo sovrappeso, un uomo con dei baffi piuttosto inquietanti e un porcospino dall'aria furba (vedere foto 1). Immaginare oggi Sonic diversamente da come lo pensiamo è quasi impossibile, disegnarsi in mente il successo che ha ottenuto il "nostro" Sonic se fosse stato un bulldog o un lupo è forse improponibile. I capi della Sega allora hanno evidentemente scelto bene, difficile che un lupo o un bulldog (figure potenzialmente adatte allo sfruttamento anche in ambito videoludico, ma non abbastanza peculiari quanto un porcospino blu) ottenessero lo stesso successo dell'ormai familiare Sonic. D'altronde *Wonderdog* per Mega CD (protagonista un cane, come sottolineato dal titolo) non suscitò poi quel gran clamore...





Naturalmente oltre al porcospino fu scelto anche l'uomo baffuto, che divenne lo storico antagonista di Sonic, il Dr. Eggman (conosciuto in occidente come Dr. Ivo Robotnick).

Sonic e i suoi ragazzi

Con la nascita di Sonic nacqua anche il team che sta alle spalle dello spinuto animale, il SonicTeam. Tuttora il team più celebre che lavori sotto i tetti della Sega (assieme allo Shinobi Team e alle due sezioni Am, Am2 e Am3), gruppo che ha curato tutti gli episodi di Sonic tranne Sonic 3D (sviluppato dal talentuoso gruppo Traveller Tales).

Le prime schermate del primissimo episodio di Sonic mostravano un piccolo ma scintillante logo, quello del Sonic Team, ma chi si nasconde dietro a quel nome? Lo sviluppo del progetto di Sonic fu affidato alle piccole e gialli mani di Minoru Kanari, Consumer Software Development dell'affaire Megadrive, Naoto Ohshima, Capo Disegnatore del personaggio e Yuji Naka, già responsabile del primo *Phantasy Star* per Master System.

Si occuparono del progetto anche altre sei persone, tra programmatori, consulenti artistici e graphic designer, mentre l'aspetto sonoro fu curato da un gruppo musicale piuttosto conosciuto in Giappone: Dreams Come True.

Tuttora il sito giapponese della Sega



(www.sega.co.jp) ospita una seziona completamente dedicata al celeberrimo Sonic Team, il che è, perlomeno, un giusto riconoscimento.



Il meglio del meglio

La Sega aveva naturalmente le idee molto chiare su come sarebbe dovuto essere il suo *Sonic*, non un buon gioco, semplicemente il miglior gioco in assoluto mai fatto dalla casa nipponica.

Non sarebbe dovuto essere una rivisitazione di un concept di gioco già espresso, doveva essere un titolo originale. Insomma, dopo un po' di tempo uno dei "capi" della Nintendo avrebbe detto: "Sonic è il migliore clone di Mario", ma la Sega non sarebbe mai stata d'accordo... (giustamente aggiungiamo noi). Vi basti sapere che furono spesi 6 mesi per il concept vero e proprio del gioco, quando solitamente un gioco "normale" necessita di circa 10 mesi di sviluppo totale (concept e realizzazione quindi). Tutto il tempo successivo fu speso per implementare una velocità di gioco assolutamente fuori dal comune, uno scrolling senza la benché minima titubanza e un infinità di segreti e chiccherie assortite.

Signore e signori: Sonic

Sonic the Hedgehog fu presentato al pubblico per la prima volta al Tokyo Toy Show del 1990, ma si trattava solo di qualche schermata, ben lungi dall'essere rappresentativa del gioco finale. L'occasione per il vero debutto del porcospino avvenne in occasione dell'edizione invernale del C.E.S. (Computer Entertainment Show, fino a poche stagioni or sono si teneva due volte l'anno a Chicago e si trattava indubbiamente dello show più importante per il settore dei videogiochi prima dell'arrivo del moderno E3). Durante il C.E.S. la versione di *Sonic* presentata era pronta al 40%, ma già fece gridare al miracolo tutte le testate giornalistiche del mondo e i tanti giocatori lì giunti. Passarono alcuni mesi, *Sonic* fu riproposto durante il Consumer Software Group in Giappone, per poi tornare rifinita all'edizione estiva del C.E.S.



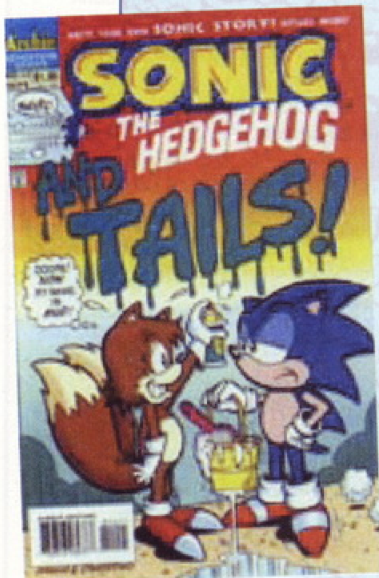
Dato che nel paese dello Zio Sam la pubblicità comparativa è quanto di più divertente si possa trovare (un box dovrebbe fornire qualche ragguaglio ed esempio sulla lotta infinita tra Nintendo e Sega durante le loro annate d'oro), la Sega decise di esporre la pro-

Spine nella rete

Come ogni personaggio carismatico che si rispetti, anche Sonic gode di un buon numero di siti dedicati sulla Rete: qui di seguito i più interessanti che abbiamo trovato e scandagliato per voi.

Sonic HQ
http://www.emulationzone.org/sonichq/
Associazione Save the Eggman
http://hometown.aol.com/b1adewing/robotnik/index.html
The Sonic Foundation
http://kedziek.simplenet.com/
Ashley's Sonic Site
http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/1295/
Tweety's Sonic page
http://members.tripod.com/~Tweety_TCS/index.html
The Sonic Zone
http://www.suneet.com/soniczone/
Andy's Sonic the Hedgehog WebPage
http://www.vgernet.net/wacko/sonic/index.html
Kat's Sonic Corner
http://members.xoom.com/MoKat/index.htm
SonicZone
http://w1.313.telia.com/~u31304002/sonic/links/index.html
Sonic Stuff Research Group
The Sonic Underground
http://ssrg.emulationzone.org/
Sega World
http://www.links2go.com/more/www.segaworld.com.au/
Spark & Sonic Home
http://www.customcpu.com/spark/
Dan Drazen's Sonic the Hedgehog Web Site: The Next Generation
http://www2.andrews.edu/~drazen/sonic.html
Sonic The Hedgehog Booklist Note
http://www.franken.de./users/deco/books/booklist.txt
Savanna's Sonic the Hedgehog Site
http://www.communityinternet.com/tim/savanna/index.html
Max's Sonic Links
http://www.wavyworld.com/~maxi/sonic/snclnks.html
Sonic & Sally Hedgehog Home Page
http://www.geocities.net/Hollywood/Set/3012/
Sonic the Hedgehog Info Page
http://www.franken.de./users/deco/index.html
J-Walker's Sonic the Hedgehog Page
http://www.geocities.com/SouthBeach/Cove/4161/sonic.html
SoNiC FaN ZoNe-Comic
http://sonicfanzone.simplenet.com/comic.htm
Sonic the Webhog
http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/5221/help.html
Sonic Team Junior
http://www.geocities.com/SiliconValley/Monitor/8129/links.ht...
Sonic The Hedgehog: All grade level activity
http://www.roundrockisd.org/oldtown/gym/sonic.html
Chris's Sonic Page
http://www.geocities.com../TimesSquare/Arcade/3971/
Fapatsa - Sonic the Hedgehog
http://guest.btinternet.com/~MAMRE/fapatsa/sonic.htm
Ian's Sonic
http://sj.znet.com/~murph7/Index.html
Bunnie Rabbots Sonic the Hedgehog page
http://pages.prodigy.com/FL/sonic/
HyperKnux's Sonic the Hedgehog Page
http://members.tripod.com/~HyperKnux/index.html





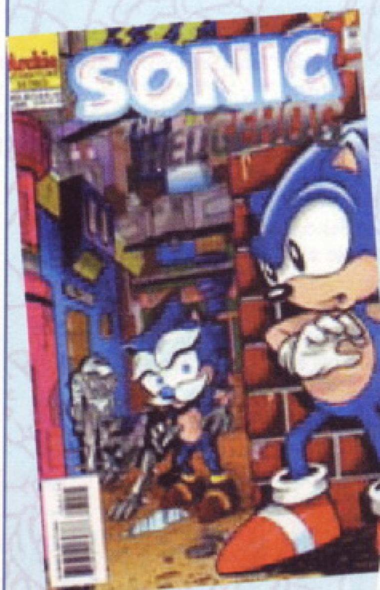
Il porcospino a fumetti

Come ogni personaggio riuscito che si rispetti, Sonic è stato (ed è tuttoggi) protagonista di un incredibile numero di fumetti, tutti realizzati e distribuiti nel Paese dello Zio Sam (solo pochi schizzi non ufficiali si ebbero di una versione manga, ovvero giapponese, di un fumetto che vedesse come protagonista il porcospino). Editi dalla Archie, i fumetti di Sonic coprono ormai diversi aspetti del videogioco vero e proprio, dando rilevanza a un buon numero di personaggi: si va dagli albi tradizionali, ispirati alle saghe di Sonic (arrivati circa al numero 70) alle mini serie, in cui trovano posto le disavventure di Tails, Knuckles, la Principessa Sally. Non è finita, una serie di speciali danno vita alla riproduzione a fumetti di storie di Sonic al di fuori del normale corso degli albi classici (non mancano, in questa collana, avventure con Sonic & Knuckles come compagni di viaggio o degli strabilianti, si fa per dire, scontri tra Super Sonic e Hyper Knuckles!); chiude la serie di produzioni delle nuvolette parlanti la serie Sonic Super Special.















pria versione di Sonic subito sopra a uno schermo in cui si muoveva *Super Mario World* e secondo i dati della mamma di Sonic il pubblico preferì al 90% Sonic all'idraulico italiano (foto 3).

Tante versioni, un solo successo

Sonic the Hedgehog fu lanciato in Europa all'inizio del giugno 1991 e a luglio in Giappone. Il successo superò persino le più ottimistiche previsioni, con le cartucce di *Sonic* che scomparivano letteralmente dagli scaffali e la Sega che a stento riusciva a mantenere costante il rifornimento ai distributori.
Tralasciando le differenze nel packaging, *Sonic The Hedgehog* era praticamente identico, cambiava il nome del cattivone finale, come già detto e nella versione giapponese nel quarto livello (Labyrinth Zone) l'acqua mostrava un effetto distorsione che nella versione PAL non si trovava.
La storia moderna vede un gran numero di giochi ispirati a Sonic, oltre agli altri episodi della saga usciti, con Sonic Adventure sembra che la Sega abbia fortemente voluto ritornare a grandi livelli (ma per ogni eventuale info vi rimandiamo alla recensione presente a pagina 66). Non si può certo dire, però, che la Sega abbia avuto, nella gestione dei suoi titoli di punta, la lungimiranza e la saggezza gestionale che ha invece (quasi) sempre dimostrato la sua antagonista di sempre,
la Nintendo. Una legge implicita della televisione dice che un personaggio dev'essere proposto al pubblico con un certo equilibrio, evitando di "bruciarlo" facendolo diventare una prassi, una figura ormai comune data la frequenza con cui la si "porta su schermo". Lo stesso identico principio può e deve essere applicato al mercato dei videogiochi: non per nulla la Nintendo dispensa con una certa saggezza e in modo cauto ogni episodio della saga di Mario. La Sega invece ha sempre preferito spremere al massimo i suoi beniamini, producendo un numero esagerato di giochi non sempre all'altezza dei celebri predecessori e finendo per infangare il personaggio. Sebbene la qualità media della saga di Sonic si sia sempre mantenuta su ottimi livelli, è indubbio che alcuni dei titoli che vedono protagonista il porcospino siano stati "solo" dei buoni giochi, incapaci di esercitare la stessa magnetica attrazione che aveva esercitato il primo Sonic. 



ACULEI A PUNTATE

LE RECENSIONI

Qui di seguito qualche considerazione sui più importanti episodi di *Sonic the Hedgehog*. Come noterete mancano un buon numero di giochi che vedono come protagonista Sonic e/o compagni, come le varie puntate per Game Gear. Abbiamo tuttavia selezionato solo gli episodi principali della saga, quelli fondamentali...

SONIC THE HEDGEHOG

ANNO: 1991 ZONE: 6 LIVELLI: 18





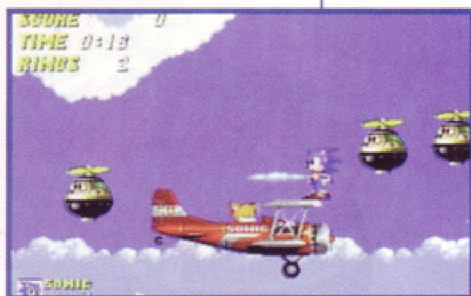
La prima grande novità che colpiva l'utente medio della console Sega, subito dopo aver inserito la cartuccia nello slot, era sicuramente quella sorta di mini presentazione cantata: un coro di angeliche e nipponiche voci scandiva ad alti toni il nome della Sega (pronunciato come si legge in italiano). Per i giocatori italiani, e non solo probabilmente, si trattava di un bello shock. Quanti tuttoggi continuano a pronunicare Sega con uno statunitense Sìga? Bene, da allora il dubbio era sciolto, Sega, si scrive e si dice (effettivamente tutto deriva dalla lettura di Sega come sigla, quale effettivamente è: Service Games).
Bando alle ciance, pochi secondi e si veniva inghiottiti dal colorato, robotico e ultraveloce mondo di Sonic. Palme e fiumi introducevano il giocatore nella prima avventura del porcupino con manie di protagonismo. E dopo poche partite si poteva probabilmente già essere stati completamente rapiti dal fascino della grafica, luccicante, colorata (limiti di palette per il Megadrive? Non secondo il Sonic Team), fiabesca e assolutamente veloce! Scrolling dotato di una fluidità al di fuori di ogni comune parametro e quindi via a correre, saltando furiosamente per raccogliere tutti gli anelli, terminando le folli corse contro spuntoni di ferro capaci di vincere gli aculei di Sonic: poi in testa a un nemico e sulla piattaforma nascosta più in alto, solo per prendere un'irrefrenabile rincorsa fino al prossimo giro della morte, infilarsi in un tunnel vorticoso e distruggere un muro troppo fragile per resistere alla velocità di Sonic.
La struttura e il concept dei livelli azzeccatissimo (da memoriale alcuni stralci della Starlight Zone, della Marble Zone o della Twilight Zone), controllo e respondo ai comandi semplicemente efficace, pulito, preciso e indolore. Longevità assicurata da stanze segrete e dalla missione secondaria costituita dal raccogliere tutti e sei gli smeraldi del chaos ("altrimenti non avrete davvero finito *Sonic the Hedgehog*"), nient'altro serviva e Sonic iniziò la sua carriera nel più brillante dei modi.

FATTORE NOSTALGIA: 9.5

SONIC THE HEDGEHOG 2

ANNO: 1992 ZONE: 11 LIVELLI: 33





Nel 1992 Yuji Naka, già responsabile di molte delle ottime caratteristiche del primo Sonic, si stabilisce in America, entrando nel Sega Technical Institute allo scopo di realizzare *Sonic 2*, pensato appositamente per il mercato americano, dato che in Giappone la situazione per la Sega stava già facendosi incandescente...
"Are you up 2 it?", con un elegante ed efficace slogan, *Sonic 2* viene lanciato il 24 novembre 1992. Il seguito del primo episodio punta in buona parte sulla presenza di un secondo personaggio e il gioco di lettura dello slogan su riportato è piuttosto emblematico. Miles "Tails" Prowler è un volpino a due code, capace di alzarsi in volo proprio grazie al vorticoso uso delle suddette estremità. Si unisce a Sonic nel gioco in singolo (teoricamente volando e aiutandolo a raggiungere nuove ubicazioni o facendo, più realisticamente, da magra comparsa) o nel gioco in doppio. La Sega puntò molto sulla possibilità che due giocatori si scontrassero (tramite lo split-screen orizzontale), in una corsa all'ultimo secondo. Si trattava di un opzione di contorno a tutti gli effetti, incapace di catalizzare l'attenzione per più di qualche partita.
Ma il gioco vero e proprio, quello ad un giocatore, era, ancora una volta un Signor Gioco. I livelli di ogni zona venivano portati da tre a due, con il terzo atto di ogni zona che rappresentava unicamente lo scontro con Eggman. Tecnicamente *Sonic 2* era quanto di meglio potesse offrire il Megadrive ai tempi. Chi ha giocato ricorderà con nostalgia ma con precisione la Mystic Cave, la Hill Top Zone (lacrimuccia) o ancora la Casino Night Zone e la Oil Ocean Zone. Il controllo del porcospino rimaneva quello preciso e senza la minima sbavatura dell'originale, venivano introdotti nuovi meccanismi e trappole congegnate da Eggman e una nuova zona bonus, in cui la tecnica della scaling della Sega permetteva a Sonic e Tails di correre all'interno di un half-pipe nel tentativo di raccogliere più anelli fosse loro possibile. Ma la novità più eclatante e, soprattutto, meglio riuscita, era la presenza di Super Sonic! Raccogliendo tutte le Emerald Chaos non solo si finiva "realmente" il gioco, come succedeva nel primo capitolo, ma dopo aver raccolto 50 anelli ci si trasformava in Super Sonic, un Sonic giallo splendente, che fluttuava a pochi centimetri da terra con lo sguardo più "cool" che un porcospino potesse avere. Era definitivo: Mario era l'eroe paciocco e allegrone, Sonic quello duro e con lo sguardo di ghiaccio... per quanto un porcospino possa avere lo sguardo di ghiaccio.

FATTORE NOSTALGIA: 9

SONIC THE HEDGEHOG 3



ANNO: 1995 **ZONE: 6** **LIVELLI: 12**

Si dice che per un gruppo musicale di successo il terzo disco sia quello della grande conferma, se così non fosse le regole non scritte del mercato discografico lasciano intendere che la fama meritata precedentemente sia da riconsiderare. Il terzo capitolo della saga di Sonic rappresenta un punto interrogativo. Si tratta forse non del peggior episodio della serie, ma quello "meno bello", per sottolineare comunque la qualità media di ogni puntata di Sonic.

In *Sonic 3* il look e il design del porcupino vengono cambiati, ora sembra leggermente più "compresso", con qualche risvolto fumettoso e nuove animazioni, non necessariamente migliori di quelle precedenti. Le critiche che piovono addosso a *Sonic 3* vertono in buona parte su una realizzazione tecnica piuttosto altalenante: se il primo livello è sicuramente al di sotto degli standard "sonici", alcuni livelli avanzati (tra cui la Ice Cap Zone e l'Hidrocity Zone) sono sicuramente realizzati con criterio e ispirazione. Lascia stupiti la scelta dei game designer di immettere un sistema di salvataggio per un gioco di piattaforme che, oltretutto, risulta anche estremamente più corto rispetto ai predecessori. Come numero di livelli, infatti, siamo ben sotto i 33 o i 18 livelli di *Sonic 2* e *1*, rispettivamente. C'è anche da dire che come estensione le aree di *Sonic 3* sono sicuramente un gradino sopra a quelli di *Sonic 2*.

Ma la vera novità di *Sonic 3* è la presentazione di Knuckles, un nuovo personaggio che avrebbe (e che effettivamente riuscì) dovuto ridar tono al "bestiario" protagonista della saga. Knuckles, un'echidna rosa, assomigliava più che vagamente a Sonic con i "capelli" (con le spine) ingellati (!) vittima di un lavaggio del cervello da parte di Eggman e quindi asservito ai suoi voleri.

Sonic 3 può oggi essere considerato un buon gioco, ma che non riesce ad arrivare ai livelli dei precedenti. Visto invece come una "parte" di *Sonic & Knuckles* acquista nuovo valore. Non sapete cosa sia *Sonic & Knuckles*? Continuate a leggere...

FATTORE NOSTALGIA: 8

SONIC & KNUCLES



ANNO: 1994 **ZONE: 14** **LIVELLI: 42**

In America (e contemporaneamente ancor di più in Giappone), la Sonic-mania sta lentamente scemando. Così, dopo soli otto mesi dalla pubblicazione di *Sonic 3* (2 febbraio – 14 ottobre 1994), la Sega decide che è venuto il tempo di *Sonic & Knuckles*. Semplice operazione commerciale in attesa che il porcupino tiri le cuoia? No, o forse sì, ma nella migliore delle accezioni possibile. E' possibile che, per la sua particolare natura, *Sonic & Knuckles* possa essere stato realizzato e pensato (perlomeno pensato) contemporaneamente a *Sonic 3*. La particolare natura di cui sopra è la tecnologia "slot-in" che permetteva di collegare uno dei due capitoli precedenti di Sonic (quindi o *Sonic 3* o *Sonic 2*) alla cartuccia stessa di *Sonic & Knuckles*, andando a creare degli ibridi di successo. In pratica la cart funzionava in modo identico ad un adattatore, infilandosi nello slot del Megadrive ma potendo alloggiare sopra di essa un'altra cart.

Cosa si otteneva, quindi, dall'orrido miscuglio? Quanto di meglio ci si potrebbe aspettare. Infilzando *Sonic 2* sulla cartuccia di *S&K* si poteva giocare a *Sonic 2* con Knuckles l'echidna, mentre impiantando *Sonic 3* il tutto si trasformava semplicemente nel miglior episodio di Sonic, per quantità e longevità. *Sonic 3 + Sonic & Knuckles* diventava un gioco che fondeva assieme i livelli di entrambi i giochi, diventando un titolo dalla lunghezza esasperante quasi (e qui si capisce l'utilità del salvataggio di *Sonic 3*), che prevedeva la raccolta di quantità abnormi di smeraldi per poter uscire vittoriosi dall'epopea Sonichiana. Insomma, un gioco davvero unico che ogni fanatico (e non) di Sonic dovrebbe provare.

Ma preso come gioco a se stante, cosa offriva *S&K*? Offriva uno spettacolo e una sfida sicuramente superiore a Sonic 3: grafica migliorata (ma stile rimasto inalterato), livelli estremamente più estesi e più numerosi, difficoltà aumentata e la possibilità di giocare sia con Sonic che con Knuckles... con conseguenti (piccole) differenze nel corso dell'avventura. Insomma, se questo può essere considerato l'ultimo vero gioco di Sonic prima di *Sonic Adventure*, allora tanto di cappello ai game designer Sega.

FATTORE NOSTALGIA: 9

SONIC CD



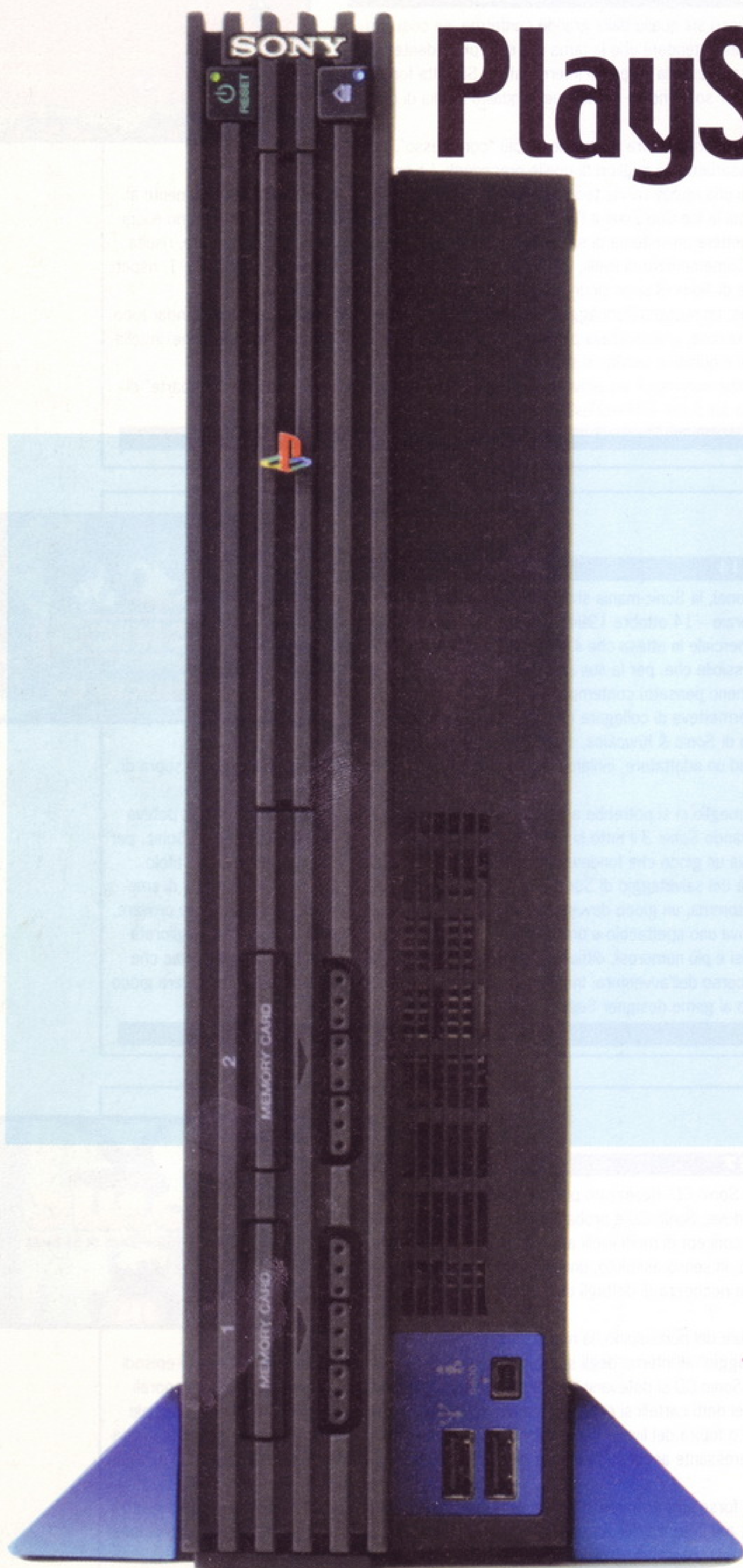
ANNO: 1993 **ZONE: 7** **LIVELLI: 21**

Uno dei veri (pochi) classici per Mega CD è naturalmente *Sonic CD*. Realizzato per cercare di rilanciare nel migliore dei modi lo sfortunato supporto ottico per Megadrive, *Sonic CD* è probabilmente l'episodio che di più si avvicina ai fasti del primissimo Sonic. Lo stile grafico e il concept di molti livelli appaiono infatti decisamente vicini a *Sonic 1*, non per nulla *Sonic CD* viene considerato, in senso assoluto, uno dei migliori episodi del genere. Decisamente notevole l'utilizzo dei colori, così come la ricchezza di dettagli delle ambientazioni e la solita, inimitabile velocità.

Ma *Sonic CD* non è solo l'ennesima versione delle avventure del porcospino, la novità introdotta da questa versione è infatti un intelligente e stimolante sistema di "linkaggio" all'interno degli stage che dona a *Sonic CD* una varietà invidiata dagli episodi precedenti. In parole povere: lungo i tracciati dei livelli di *Sonic CD* si potevano toccare diversi cartelli, indicanti diverse situazioni temporali (presente, passato o futuro), se dopo aver toccato uno dei detti cartelli si raggiungeva e manteneva una buona velocità, allora uno speciale Time Warp portava Sonic alla versione presenta, passata o futura del livello in cui si trovava. Ovviamente le differenze risiedevano quasi unicamente nella realizzazione grafica degli stessi schemi. Interessante anche la presenza di zone temporali "buone" o "cattive" a seconda di come si comportasse la freccia blu.

Ma la struttura degli schemi, per quanto riuscita, si rivela forse leggermente inferiore a quella di *Sonic & Knuckles* o *Sonic 3*, è possibile attraversare i livelli di Sonic CD senza praticamente esplorarli, a differenza dei seguiti. Ad ogni modo, un ottimo gioco, imperdibile per gli afecionados.

FATTORE NOSTALGIA: 8



PlayStation2
Una storia già scritta?

DI FABIO VITA goemon@edmaster.it

Dopo oltre 50 milioni di console vendute, dopo oltre 600 giochi in commercio (in realtà onsiderando quelli non usciti dal Giappone si arriva ad un numero ancora più alto) e uno sproposito di CD venduti, Sony rilancia e malgrado la sfida sia differita (non dimentichiamo che la futura nata uscirà in commercio a ben un anno e tre mesi dall'uscita del Dreamcast nella terra del sol levante) assisteremo ad una vera e propria guerra, di specifiche, di giochi, di pubblicità e soprattutto di multimedialità e comunicazione: ecco le carte di SCEI.

Il passato è passato

Nell'ormai lontano 3 dicembre 1994 Sony entrava finalmente nel mercato console (finalmente perché come i più attenti di voi ricorderanno qualche tempo prima era stata incaricata dalla Nintendo, per la quale aveva già realizzato il chip audio del Super NES, alla creazione di un'unità cd-rom per il suddetto 16bit: per il bene di tutti noi non vide mai la luce per rinuncia della grande N) e lo fa con un'estrema potenza che le permetterà di abbattere la concorrenza diretta dell'allora grande "S" (Sega): Marketing (i più maliziosi vertono soprattutto su questo punto per spiegarne il successo), Killer Application (innegabili i capolavori che invasero il

mercato all'uscita di questo 32bit, senza dimenticare le straordinarie evoluzioni nei giochi che abbiamo visto in questi anni), caratteristiche tecniche vincenti rispetto al Saturn (la vera battaglia era nella grafica poligonale, non in quella bitmap) fino al seguente supporto massiccio dalle più importanti terze parti (Capcom, Konami & co. hanno sempre fatto la fortuna della console alla quale hanno "regalato" i propri classici, senza dimenticare l'Accordo con Namco e alcuni acquisizioni dirette da parte della società giapponese, basti pensare a Psygnosis che soprattutto nel primo anno ha dato linfa vitale a quello che di lì a poco sarà diventata la console padrona del mercato). PlayStation vinse, di misura, in Giappone il confronto col Saturn per poi dilagare: in Europa non ha mai avuto concorrenti ed è rimasta potente in Usa nonostante gli attacchi, un po' velleitari, di Nintendo:
il resto è cronaca...



Il presente è un mercato

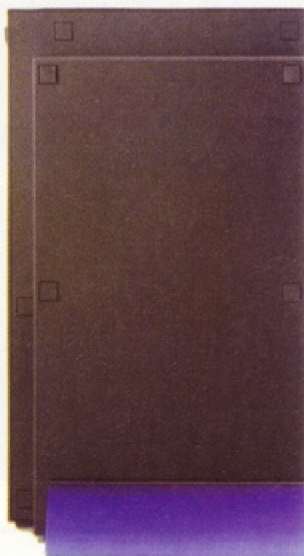
Abbiamo tutte le informazioni che vi servono sulla PlayStation 2! (o Ps2 nella terra del sol levante). Innanzi tutto il nome è quello che avete letto qualche carattere fa, quindi niente diciture orrende quali l'apocalittico Playstation2000 o lo scioglilingua "next generation playstation", semplice e chiaro, proprio per mettere in evidenza quello che Sony vorrebbe a tutti i costi: bissare il successo puntando sulla continuità, ed è stata infatti definitivamente confermata la notizia della compatibilità Hardware con la "vecchia" Playstation, la data di uscita è stata fissata al 4 marzo 2000 al prezzo di 39800 yen: la cavalcata della moneta nipponica negli ultimi mesi non ci agevolerà nel cambio, ma in realtà il problema più grande sono gli importatori che nei primi mesi di uscita della macchina ci faranno sborsare salassi per possedere l'agognata console in tempi record; non dimentichiamo le richieste sempre eccezionali da parte dell'utenza giapponese ed il fatto che la stessa Sony si sia battuta sempre più di altri per limitare l'importazione parallela (importazione parallela? Ma parallela a cosa? Per almeno sei mesi ufficialmente la console non arriverà in nessun'altra parte del mondo, Autunno 2000 recita laconicamente comunicato per l'uscita in occidente) in lirette nostrane (o in Euro visto che ci siamo) si dovrebbe assestare ai 700 pezzi da mille. Questa cifra non indifferente è ampiamente giustificata dalla presenza del lettore DVD-ROM e soprattutto dalla confermata compatibilità con i DVD-Video, standard che dopo tanto arrancare è da qualche tempo abbordabile anche per la varietà di film disponibili su questo formato; e qui si entra nel vivo del confronto con l'altra "grande S" rivale degli ultimi anni.

PlayStation2 vs Dreamcast?

In questa fase di mercato i due contendenti si ignorano segno che si temono (come qualcuno giustamente ha sottolineato non si tratta di una battaglia tra Sony e Sega, ma di una guerra con Sony e Toshiba contro Sega, Microsoft, Hitachi e Nec. Senza dimenticare, aggiungo io, l'altra battaglia ideologica tra Linux & Windows) e soprattutto che "stanno tentando strade diverse" almeno apparentemente; confrontatele un attimo e vi renderete conto di quanto in questo istante le due macchine siano diverse (una è uscita, l'altra no... non volevo intendere questo :) sia come prezzo, (differenza che salterà ancora di più all'occhio nel marzo del prossimo anno, per allora il prezzo del Dreamcast sarà davvero stracciato in confronto e già nel momento in cui scrivo lo si trova a 380mila senza modem). Guardate le due console! (di Ps2 disponiamo solo di foto ma accontentiamoci) una ha il design fumettoso con joypad che ride verrebbe da dire, che parla di sogni, ha Sonic che corre e un modem incluso; l'altra che parla di emozioni di immagini reali, che ha l'aspetto di un videoregistratore del quale vorrebbe l'estrema unzione, potendolo sostituire con i bellissimi DVD-video: come sono diversi i tempi dalla sfida tra Saturn e PlayStation! Ora è Sony che parte in vantaggio, e sembra capitalizzarlo meglio (la Sega allora si perse anche in palliativi quali 32X, l'espansione per MegaDrive, forse qualcuno ricorderà, che malgrado i pochi giochi che hanno fatto le fecero sprecare tempo e risorse) mai una console ha supportato alla sua uscita il software della generazione precedente in una posizione così di forza (la stessa Sega permise l'uso di giochi Master System sul suo nuovo 16 bit, cosa che fece anche la Nintendo col NES, ma senza essere in posizione di forza e nel caso della Nintendo a lunga distanza di tempo dall'uscita della console) parliamo di oltre 50milioni di utenti che in ogni caso vorranno continuare a giocare con i titoli che li hanno accompagnati fino ad oggi, sono utenti affezionati a Sony, come difficilmente possono esserlo gli acquirenti di MegaCD, 32X e anche Saturn per certi versi; la Sega ha sbagliato tanto, è decaduta, ma ha fatto anche grandi cose per quest'intrattenimento che adoriamo, sia dal punto di vista tecnologico, pensiamo ai coin-op, sia per il Mega Drive, è una società che tenta

I giochi

È stato comunicato il package col quale verranno commercializzati i giochi Ps2, di plastica rigida simile a quella dei DVD, e il prezzo approssimativo di 5800 yen, vicino al nostrano centone. Altra comunicazione interessantissima è l'elenco dei giochi che faranno la loro comparsa in concomitanza all'uscita della consolona 128bit in Japan. L'elenco completo lo troverete in uno dei box di queste pagine, si tratta di più di una decina di giochi con dei titoli bomba; adesso scendiamo nel dettaglio di quelli cui sono state rilasciate maggiori informazioni. È con un brivido poi che ho letto l'annuncio di parte di Eidos di un "nuovo" Tomb Raider per Ps2, ma è stata ancora comunicata la data della commercializzazione. Analizzando l'elenco completo dei giochi annunciati ci si rende conto che come al solito diversi di questi sono per il mercato interno nipponico: si tratta principalmente di Board game, Love Story, Fishing Game e Mahjong; in ogni caso la carne al fuoco è già tanta e vedrete che fin dal prossimo mese l'elenco di titoli promettenti si arricchirà ulteriormente.



Launch lineup

La varietà non manca, e neanche i grossi nomi, sia seguiti famosi, sia grandi software house già al lavoro; da notare che non è ancora stato annunciato l'elenco dei giochi che saranno disponibili all'uscita americana ma non è difficile intuire che la maggior parte di questi sarà presentata in occidente.

Golf Paradise (T&E Soft)
New Ridge Racer (Racing Namco)
Tekken Tag Tournament (Fighting, Namco)
Gran Turismo 2000 (Racing, Sony)
The Bouncer (Fighting-action, Square)
Street Fighter EX3 (Fighter, Capcom)
Eternal Ring (Adventure, From Software)
Kessen (Strategic sim, KOEI)
Popolocrois 3 ("Romantic anime," Sony)
Dark Cloud (RPG, Sony)
Unison (Dance action and sim, Tecmo)
Drum Mania (Action, Konami)
Den Sen Electric Lines (Action, Sony)
A-Train (Sim, Artdink)

che osa ed è normale che cada talvolta in errore, non dimentichiamo inoltre che fu una della prime software house nipponiche a creare giochi per PC e che ha intenzione di fare giochi per... Game Boy: lunga vita e prosperità a Sega, partigiani di ogni console o computer dobbiamo rendergli onore (va bene, quando prenderò la retribuzione per questo speciale inizierò a raccogliere per l'acquisto del Dreamcast, mi sono auto-convinto :). Tornando a PlayStation 2, malgrado tutte queste differenze di mentalità di impostazione entrambe le società hanno buone carte nelle loro mani: la Sega ha un buon margine di tempo di vantaggio che proprio in questi mesi dovrebbe dare i suoi maggiori frutti (Natale, grande festa del consumismo, è sempre Natale), una tradizione (i seguiti famosi sono il messia dei giapponesi e da *Sonic* a *Phantasy Star* ha buone frecce nel suo arco) e il prezzo. Sony risponde con un gran numero di aficionados soddisfatti, con un vantaggio tecnologico (che dovrà in qualche modo capitalizzare) e con la compatibilità DVD-Video (non nego il mio timore: che il supporto MPEG2 segni il ritorno dei cosiddetti Film-interattivi, molto noti soprattutto su Pc, che tranne qualche caso si sono mostrati con ben poco di giocabile: ma diamo fiducia agli omini dagli occhi a mandorla). Alla fine il vincitore sarà tale perché avrà i giochi migliori e per averli dovrà aver convinto le software house a programmare per la propria macchina; e malgrado ogni differenza tra "sogni" o "emozioni", dovremo divertirci con la stessa materia: videogiochi. C'è chi nomina troppo stesso il 3DO come esempio negativo ma gli errori non erano nella macchina, ma nel marketing, poteva davvero essere quella via di mezzo tra console e PC che sarebbe servita al mercato... ma non divago oltre.
Su cosa punta la Nintendo? Il colosso che a lungo tempo è stato il sinonimo stesso di videogioco? Il DD64 non mi convince, ma in effetti la stessa N difficilmente potrà pensare di vendere fuori dal Giappone, bella l'idea del modem ed il fatto che il DD sia riscrivibile, ma non può bastare... intanto deve continuare con Game Boy e Shigeru Miyamoto (*Mario64*, *Mario Kart*, *Zelda64* sono state delle vere Killer Application, io stesso possiedo solo questi tre giochi per console N) e non mancano le opere di disturbo come dichiarare che il Dolphin (la futura console a 128bit di casa N) costerà 99$ (da notare che è proprio di questi giorni la voce che circola nella rete, voce di rete voce di... menzogna, di un possibile taglio immediato del prezzo di PlayStation2 a 20000 yen: "serve" evidentemente come disturbo per i concorrenti). Per ricordare le "indiscrezioni" del passato: l'attuale Psx avrebbe dovuto avere un Cd-rom 3x, supportare fino a 1,5 milioni di poligoni (con texture e similia) e persino raggiungere la risoluzione di 640*480: sfogliate le vecchie riviste del settore per una conferma.
Ho sentito dire che il peggior nemico di PlayStation 2 sarà proprio la vecchia sorella a 32 bit, e sebbene questi termini paiono eccessivi, non si deve dimenticare che a nessuna software house conviene in questo istante abbandonare la cara vecchia PlayStation: se prendiamo il caso di Capcom che pensa di vendere 400mila copie di *Resident Evil: Code Veronica* per DC, 730mila cartucce del secondo episodio della serie per N64 (di cui mezzo milione in Jap) e ben 1,7 milioni di *Resident Evil 3* per Playstation (di cui 1,2milioni in jap) si devono fare due precisazioni: c'è tanta pirateria su Psx fuori dal Giappone (a prescindere dalle scelte di mercato di Capcom) ma in ogni caso le terze parti vendono comunque più giochi per questa macchina; da non dimenticare che la grande S prevede di piazzare non meno di un milione (!) di console nella prima settimana di lancio. È certo che il Dreamcast sta ingranando bene ed è anche certo comunque che la prima console Sony mostra da almeno un annetto forti limiti tecnici, se poi si pensa al mondo PC...

Emula mania

Due parole sul mondo del Personal Computer che rosicchia sempre più posizioni, per merito di affezionati ad alcuni generi di gioco, e soprattutto per la magnificenza tecnica dei capolavori visti nell'ultimo anno; ma, c'è un "ma" molto grande, fino a quando i programmatori giapponesi daranno la preferenza alle console per i loro capolavori le console non potranno decadere. Emulatori? Malgrado la straordinaria potenza dei PC ci sono voluti a 4 anni dall'uscita della console Sony per poterla emulare: vedremo quanti ce ne vorranno per Playstation2.

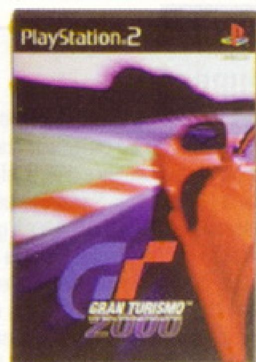
Fatevi sotto bambini...

Passiamo a quello che più importa: i giochi. Sebbene il meglio dovrà ancora venire, c'è da fremere nell'attesa di tanta magnificenza.
Due parole intanto sugli sviluppatori, le terze parti che hanno intenzione di supportare la nuova Sony sono 162 di cui 89 giapponesi 46 americane e 27 europee (segnaliamo per precisione che di molte Software house sono segnalate più divisioni la Ubi soft ad esempio compare nei tre elenchi), non mancano i grossi nomi: Konami, Square, Capcom, Namco per il sol levante, Lucas Arts, Naughty Dog, 3DO, Electronic Arts, Eidos per l'occidente. Per vostra curiosità potete facilmente reperire l'elenco completo al sito: http://www.scei.co.jp/ps2/ 



ACCESSORI

Non molto da segnalare se non altro che saranno fin da subito disponibili le Memory card da 8mb e i "Dual Shock"2 Analog Controller alla cifra di 3500yen più tasse l'uno. All'interno della confezione potremo trovare:
-Dual Shock 2
-Memory card da 8MB
-Demo disc
-Cavo di alimentazione
Un solo controller quindi (totalmente analogico tranne che per Select & Start) ma almeno c'è la memory card e purtroppo solo demo, niente gioco incluso, ma non c'è da meravigliarsi, in Giappone è improbabile trovare software in bundle.





HARDWARE

Chi non legge per la prima volta le caratteristiche tecniche (siete migrati nella rivista giusta :) della nuova console si renderà conto di qualche ritocco effettuato dalla Sony che consiste nella riduzione di qualche MHz nella velocità della CPU e del processore grafico, ecco in dettaglio cosa c'è dentro l'impressionante macchina da gioco: (è di qualche tempo fa una notizia curiosa che voglio riportare: secondo il New York Times il chip cuore della nuova Playstation l'Emotion Engine andrebbe ben oltre i limiti imposti dal governo americano riguardo l'esportazione di prodotti elettronici in determinati paesi (la Cina ad esempio) perché temono (francamente non so quanto sia credibile) l'uso in operazioni militari di Hardware tanto potente. Ma dopotutto da un paese che impedisce di mettere in commercio, anche in Italia, software di crittografia superiore ai 40bit, e che lo tratta alla stregua delle armi, mi aspetto qualsiasi cosa.)

Specifiche Tecniche:	Playstation 2 (SCPH-10000)
CPU	128 Bit RISC "Emotion Engine"
System Clock Frequency	294.912 MHz (precedentemente erano annunciati 300MHz)
Main Memory	Direct Rambus DRAM
Memory Size	32MB
Cache Memory Instruction:	16KB, Data: 8KB + 16KB (ScrP)
GRAFICA	Graphics Synthesizer
Clock Frequency	147.456MHz (precedentemente erano annunciati 150MHz)
Embedded VRAM	4MB
Maximum Polygon Rate	75 Million Polygons per Second (con tutti gli effetti, quali texture ecc. che leggerete alcuni righi più giù, si dovrebbe assestare a ben 20 milioni di poligoni)
Z Buffering:	32 bit
Rendering Functions:	Texture Mapping, Bump Mapping, Fogging, Alpha Blending, Bi- and Tri-Linear Filtering, MIPMAP, Anti-aliasing, Multi-pass Rendering
SONORO	SPU2
Number of Voices ADPCM:	48canali + software
Memoria audio	2MB
Sampling Frequency	44.1 KHz or 48 KHz (selezionabile)
IOP	I/O Processor
CPU	R3000A (l'attuale processore della Playstation con la quale vi siete sollazzati fino ad oggi)
Frequenza di Clock	33.8688MHz o 36.864MHz (selezionabile)
DISK DEVICE	CD-ROM 24X
	DVD-ROM 4X (dalla capacità di 4,5GB ed è presente la compatibilità con i DVD-Video)

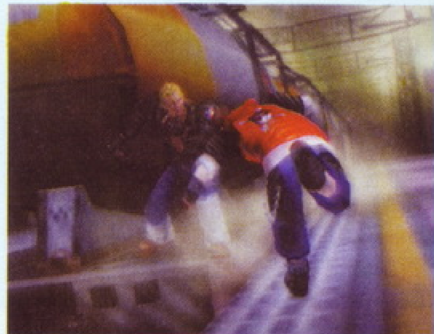
L'abbassamento della velocità è evidentemente dovuto a problemi di surriscaldamento, fin dalle prime immagini della scheda madre era possibile notare la presenza di sofisticati sistemi di raffreddamento (ventolone a gogo) problema col quale ha dovuto combattere anche la Sega nel realizzare il suo Dreamcast

ESPANSIONI

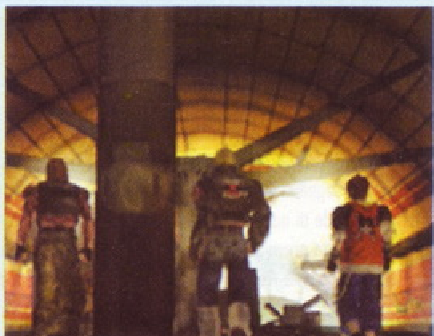
Parlarne prima ancora che sia uscita la bestia grigio scura mi sembra eccessivo, ma se l'ha fatto la Sony lo faremo anche noi; si parla di un "expansion module as a network adapter" in commercio nel 2001, evidentemente per supplire alla mancanza di un modem interno, da collegare mediate la porta PCMCIA di cui è fornita la console.
Non dimentichiamo che fu proprio con la Psx che si ha avuto la possibilità di collegare due console (con due giochi e due televisori) mediante cavo link per giocare in multiplayer segno che questo punto interessa comunque parecchio a Sony. Certo parlare oggi (per quanto riguarda l'Italia è senza dubbio utopico) di rete di distribuzione a pagamento di "e-distribution" può sembrare eccessivo, ma se la grande S, ha voluto scoprire subito questa carta, rincarando la dose, affermando che verranno commercializzati anche degli Hard Disk da "molti Giga Byte" forse ha ragione IBM che di recente ha affermato "il Personal Computer è morto" dopo aver perduto cifre astronomiche proprio in quel settore.
Parlando di interfacce segnaliamo la presenza di:
2 porte controller (il trend inaugurato da N64 e condiviso da Dreamcast non è stato continuato, però è certa la retrocompatibilità con gli attuali multi-tap)
2 slot per memory card
2 porte USB (Universal Serial Bus, di cui sono dotati tutti i nuovi PC)
1 PCMCIA (di cui abbiamo parlato poco più su, da aggiungere che si tratta di una porta di comunicazione ampiamente usata nei computer portatili)
1 multi-out
1 optical digital output
1 i.link (IEEE1394) (anche questi ingressi garantiscono notevoli possibilità di espansione per una multimedialità molto marcata, in campi audio e video)

I giochi SQUARESOFT

Molto parca di titoli la Squaresoft: ma finalmente il velo s'è alzato su *The Bouncer* che risulta l'unico titolo in programmazione da parte della casa di giochi più amata nella patria delle console: sappiamo che il team al lavoro è il Dream Factory, che si tratta di un fighting-action e che sarà disponibile al lancio della macchina. Sembra proprio il ritorno in grande stile di un genere che tanto ci ha accompagnato in passato (soprattutto in sala giochi) e che in 32 bit avevamo ammirato (bene o male) in *Fighting Force*: vedremo i jappo al lavoro.







I giochi NAMCO

TEKKEN TAG TOURNAMENT



Un po' di timore nel leggere questo titolo c'è stato, soprattutto se si pensa che il coin-op è realizzato su System12 (una Playstation con più RAM) ma certamente gran parte di questi dubbi deve essere dissipata: è certamente spettacolare dal punto di vista estetico e si parla infatti di edizione ampiamente riveduta e corretta. In pratica Namco ha intenzione di fare come per *Soul Calibur* per Dreamcast: un rinnovamento totale. Soprattutto per quanto riguarda le animazioni dovrebbero esserci le più grandi novità, ed effettivamente si inizierebbe con un banco di prova molto interessante per l'emotion engine nella simulazione in tempo reale di ogni singolo colpo, perché è di questo che si parla! Ogni colpo non porterebbe ad animazioni precalcolate da caricare ma elaborate in tempo reale. Non è *Tekken 4* ma ci siamo vicini, vedremo nei prossimi quanto. Assieme all'annuncio che questo attesissimo titolo farà parte della lineup della nuova console sono state rilasciate alcune immagini davvero impressionanti ed alcuni video: lasciatevi impressionare. Ve l'assicuro, mi ero ripromesso di non dirlo, ma dopo aver visto video e foto devo dirlo: non sottovalutate la potenza di PlayStation2.

NEW RIDGE RACER



(il titolo è provvisorio, si parla di *Ridge Racer V* o *Shin Ridge Racer* ma anche questo tutt'altro che certo)
La fiducia dell'intera comunità videoludica in Sony nel 1994 era piuttosto scarsa (il "fallimento" del progetto 3DO con dietro grandi nomi lasciava presupporre che i colossi che si spartivano il mercato fossero irraggiungibili) *ma Ridge Racer* fece cambiare idea a mezzo mondo, e rieccolo anche se in una versione decisamente primordiale in fin dei conti è bello sapere che c'è, è bello sapere che giapponesi programmano su macchine tanto potenti (s'è capito, preferisco le console al PC), splendidi modelli di vetture, segno che si punta sul realismo. Altro titolo Namco di cui però si conosce solo il titolo, per altro provvisorio, è *500 GP*.

I giochi KONAMI

Un po' più deludente l'elenco giochi Konami che si nota soprattutto per *Gradius III & IV* e un gioco di *calcio Jikkyou World Soccer 2000* (disponiamo solo della foto, più brutta del mondo) genere in cui la grande K negli ultimi tempi ha sfornato autentici capolavori, per il resto solo Mahjong e Dancing game.
Sembra, sembra, questo lo diciamo per rendere beati tutti i lettori della rivista, che il prossimo episodio della serie *Metal Gear* verrà programmato proprio per la secondogenita di mamma Sony (yeah!).





I giochi CAPCOM

STREET FIGHTER EX 3



Assegnato al gruppo Akira che ben ha figurato in passato, molto bella la conversione del primo episodio di questa serie su Psx, dove la splendida giocabilità è rimasta intatta, ma i limiti grafici sono stati ampiamente messi in evidenza: tutte restrizioni di cui possiamo dimenticarci; di questo seguito ci dato sapere che l'intero gioco sarà realizzato con grafica poligonale, anche gli sfondi, he si baserà sul Tag Team, i personaggi sono 20 salvo bonus tra cui Ryu, Blanka, Chun-li, Skull Mania, Sharon, Jack, Guile, Dalshim. Molto gradito l'annuncio dell'uscita di questo titolo in contemporanea all'uscita della console, considerando l'impatto che ebbe *SF2* su Super Nes potrebbe essere un grande spinta.
Il colosso giapponese, che fin da subito si è dimostrato attento e prolifico sviluppatore su Dreamcast, ha anche annunciato la programmazione di un episodio della serie Resident Evil. Sembra inoltre che sia in programmazione Powerstone2, ma non ditelo a nessuno, manteniamo il riserbo.

ONIMUSHA

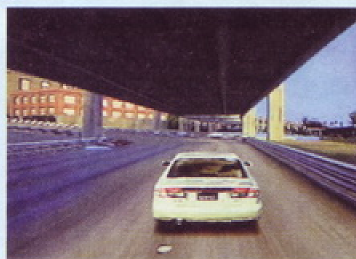


Questo Ninja game dallo stile grafico assolutamente sorprendente (sempre in tema di guerrieri dell'ombra voglio segnalarvi l'annuncio da parte di Tecmo di un nuovo episodio della serie *Ninja Gaiden*: il ritorno alla grande di questo storico genere di gioco) ha fin dalla prime immagini attirato la nostra attenzione (il progetto previsto per l'attuale console Sony è stato trasferito nella nuova macchina: niente scene bidimensionali alla *Resident Evil* tutti bei poligoni. Dobbiamo sperare che "uno dei tanti su psx" non diventi un semplice "far numero", ma la carne al fuoco è tanta: medioevo giapponese, abitazioni tipiche, fiumi di liquido rosso, katana a gogo... non manca nulla.

I giochi **SONY**

GRAN TURISMO 2

È bello sapere che c'è. Ritengo il capolavoro assoluto apparso su Psx ormai diverso tempo fa, il migliore nel suo genere, malgrado non sia esente da difetti evidenti soprattutto tecnici: le macchine indistruttibili (sia graficamente che nel gioco) i pochi concorrenti in gara, e tante piccole cose... (è stato proprio quel gioco a farmi pensare che occorreva qualcosa di più potente da dare in mano ai nipponici). Due notizie: uscirà assieme alla console nel marzo del 2000 ma purtroppo (?) a detta di Polyphony Digital sarà la versione PlayStation 2 di *Gran Turismo 2*: molto più ricco dal punto di vista estetico ma non dovrebbero esserci stravolgimenti dal punto di vista del contorno e della giocabilità.





DARK CLOUD

Primo RPG per Ps2 che uscirà assieme alla macchina partorito da Mamma Sony, i paragoni cominciano già a sprecarsi: *Legend of Mana* e *Zelda64* sono i titoli che affiorano alla nostra mente, ma solo il tempo darà il suo giudizio: godetevi le foterelle nelle quali però non potete ammirare gli splendidi effetti di zoom e di visuale rotante che sembrano caratterizzare questa produzione.





POPOLOCROIS

Tratto da un serie animata creata dal gioco *Popolo Crois Gaiden III* è un RPG con componenti adventure che mostra uno strano connubio: fondali poligonali molto ricchi e personaggi in 2D, probabilmente per non perdere l'impatto della serie animata, malgrado il poco che è stato fatto vedere dovrebbe uscire assieme alla console.





ARMORED CORE 2

Decisamente attiva la From Software nel campo delle nuove tecnologie, cominciò a programmare fin da subito su Psx e ora era già presente con le demo presentate da Sony diversi mesi fa; del qui presente sono state rese alcune foto molto spettacolari, effetti di luce, stratificazione del colore, robottoni splendidi (chissà se Bandai con l'annunciato Gundam farà qualcosa di buono... possiamo solo sperare in un miracolo). Da segnalare che il titolo posto in lineup non è *AC2*, a quanto pare vogliono lavorarci bene visto che non sarà "un semplice seguito" ma, un RPG, *Eternal Ring*. Annunciato anche *King Field 4*.





KESSEN

Ero molto scettico nei confronti di questo gioco. Previsto originariamente per l'attuale Psx è stato il primo gioco, per la futura console, ad essere in fase avanza di sviluppo: la mia mente maligna ha pensato "vogliono commercializzare un titolo mediocre contando sul fatto che all'uscita i giochi disponibili sono pochi e gli Otaku hanno fame nuove emozioni"; dopo aver visto i filmati, disponibili tra l'altro sul sito www.koei.co.jp, mi devo ricredere, sia dal punto di vista grafico che, a detta degli sviluppatori, la mole di calcolo presente (circa 300 soldati su schermo) il prodotto Koei ambientato nel medioevo giapponese (vero baluardo del giochi strategici made in japan ormai da almeno un decennio) si preannuncia sorprendente.





ODOWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Gradito ritorno che si presenta maestoso, basta guardare le foto: sembrano opere pittoriche tale è la qualità e la particolarità, le sfumature; del gioco in se poco è stato rivelato se non una maniacale libertà d'azione che dovrebbe, a detta del team di sviluppo, caratterizzare il gioco.



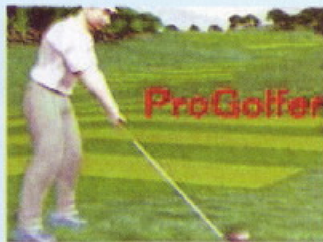


ALTRI TITOLI IN ARRIVO...

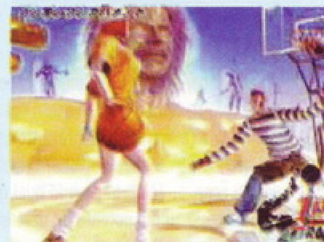

DEN SEN ELECTRIC WIRES

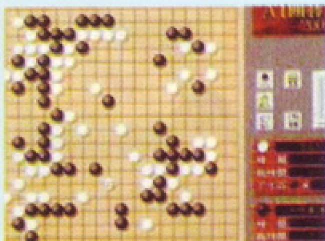


MAGICAL SPORTS KOSHIEN 2000



MAGICAL SPORTS PRO GOLFER


JORUDAN 1 ON 1 GOVERNMENT


AI IGO CHESS 2001

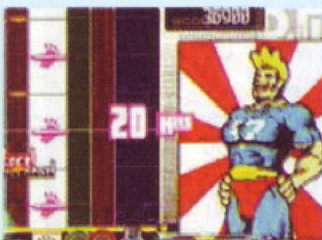

BILLIARDS MASTER 2



CATCH BASS CLUB 2


CHORO Q HG

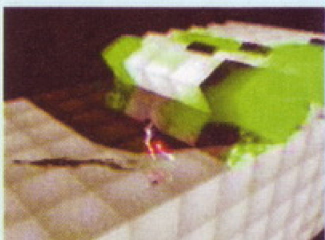

DENSHA DE GO!


DRUM MANIA

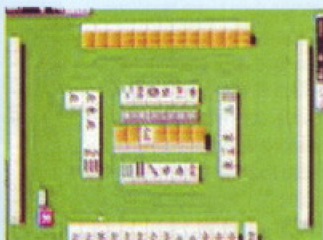


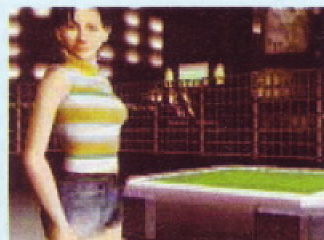
FANTAVISION


FLY HIGH


IQ: INTELLIGENTE CUBE REMIX


L'ARC EN CIEL


AL MAHJONG 2001


STREET MAHJONG TRANCE...


AMERICAN ARCADE PINBALL


ROADSTER TROPHY 2000


SHANGAI 5


SPLAH DIVE


BOKU TO MAOH: KING AND I


BAKI THE GRAPPLER


LAKE MASTERS EX


F1 WGP


GRAPHICS

DVD

SOUND

SPEAKERS

CD-RW

Digital music Internet
Home cinema **Games**

Vivi l'emozione



Creative presenta 3D Blaster GeForce 256 Annihilator PRO, con la nuova e rivoluzionaria tecnologia Transform and Lighting per essere indipendenti dalla potenza della CPU. Ora disponibile con 32MB di velocissima memoria DDR per ottenere prestazioni impareggiabili anche ad altissime risoluzioni. Sei pronto a vedere cose che non potrai raccontare?

Se vuoi provare questo prodotto cerca il punto **Creative Connection** più vicino all'indirizzo www.creative.com oppure chiama il n. 02-8228161

Live the experience

CREATIVE®

WWW.CREATIVE.COM

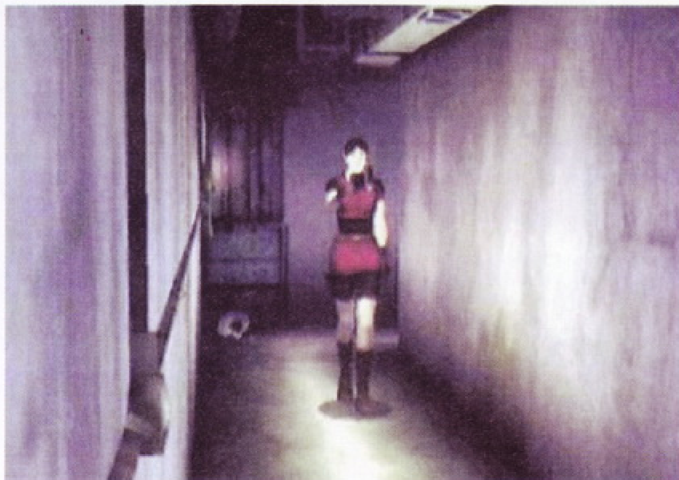


RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

DI GIUSEPPE MALVETANI giemme@edmaster.it

PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	CAPCOM/SEGA
GENERE	AVVENTURA-AZIONE
GIOCATORI	1
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.capcom.com
USCITA	3 febbraio 2000

La serie di *Resident Evil* (*Bio Hazard* in Giappone) non ha certo bisogno di presentazioni, anche il più sprovveduto videogiocatore della Domenica sa di cosa si tratta ed ha perlomeno visto, se non giocato, almeno uno dei capitoli usciti su PlayStation o su altre piattaforme. Chi non ha avuto modo neanche di vederli ne avrà certamente sentito parlare a causa dei recenti problemi giudiziari che li hanno visti protagonisti: dapprima sequestrati in tutta Italia con l'accusa di avere un contenuto violento e non adatto ai minori e poi dissequestrati poichè il tribunale del riesame ha riconosciuto, per fortuna, l'insussistenza delle accuse. In ogni caso è certo che gli zombie e le altre mostruose armi biologiche della Umbrella sono ben note ai milioni di ragazzi (e non solo) che in tutto il mondo hanno avuto il "coraggio" di cimentarsi nelle avventure orrorifiche made in Capcom. Con l'uscita del Dreamcast e la conferma del pieno supporto Capcom alla console era più che lecito attendersi un nuovo episodio che sfruttasse a dovere le notevoli potenzialità del 128 bit Sega ed infatti la notizia circa lo sviluppo di *BioHazard: Code Veronica* non tardò ad arrivare. Da allora sono passati ormai diversi mesi in cui, a dire il vero, ben poco è trapelato su questo attesissimo titolo. Finalmente, dopo annunci semiufficiali più volte smentiti, dopo ripetuti spostamenti, nelle scorse settimane è stata comunicata ufficialmente la data di uscita (si spera definitiva): il 3 febbraio 2000 *Code Veronica* dovrebbe arrivare sugli scaffali del Sol Levante al prezzo di 6800 yen (circa 120.000 lire), un prezzo decisamente elevato se confrontato con i 5800 yen (circa 100.000 lire) normalmente necessari per acquistare i titoli Dreamcast.


Tutti i backgrounds sono calcolati in tempo reale


Guarda te chi ti becco dietro l'armadio


Prendere alle spalle non è mai carino, farlo con una donna poi...


Un po' di pazienza e vi sistemo entrambi


Notate quanta cura è stata riservata ai dettagli


La pistola non è l'arma più efficace ma è sempre meglio di niente


La difficoltà di gioco è bassissima e manca totalmente la componente

LA STORIA INFINITA

Voci maligne sostengono che il gioco sia pronto da tempo e che sia stato ritardato solo per aspettare che ci fosse una buona base di console installata; voci neanche troppo maligne visto che fu proprio un responsabile Capcom a dire tempo fa che non avrebbero rilasciato il gioco prima che le vendite Dreamcast avessero raggiunto i tre milioni di unità. Comunque sia, ormai è andata e tra un paio di mesi potremo finalmente metterci le mani. Nel frattempo facciamo il punto della situazione e vediamo cosa ci aspetta. Innanzitutto mi sembra importante precisare che lo sviluppo di *Code Veronica* è seguito personalmente dalla Sega la quale, a quanto è dato sapere, vuole in questo modo assicurarsi che vengano sfruttate appieno le capacità del Dreamcast per ottenere il miglior risultato possibile, una di quelle Killer Application che evitino, o quantomeno rallentino, la migrazione degli appassionati verso la nascitura PlayStation 2. Detto questo (e mi sembrava doveroso puntualizzarlo, così sapremo con chi prendercela se *CV* non avrà lo stesso carisma e la stessa atmosfera dei suoi predecessori) passiamo al gioco e partiamo dalla storia. Cronologiacamente ci troviamo tre mesi dopo la conclusione di *Resident Evil 2* con Claire Redfield alla disperata ricerca del fratello Chris, protagonista del primo episodio della serie, da mesi misteriosamente scomparso. In un primo momento sembrava che la bella Claire fosse la protagonista unica del gioco

Ancora due mesi, solo una sessantina di giorni e tutti i fan di *Resident Evil* potranno ancora una volta dar prova del loro spirito di sopravvivenza in quello che promette di essere il miglior episodio della serie. L'impegno della Capcom sembra ben promettere. Chi comprando un Dreamcast pensava di essersi liberato dalla persecuzione delle mostruosità Capcom aveva fatto male i suoi conti, gli zombie stanno tornando e stavolta sono a 128 bit!

UN GUSTOSO ANTIPASTO

Visto che l'ultimo capitolo di *Bio Hazard* non sarà sul mercato prima di febbraio, la Capcom ha pensato bene di proporre, per ingannare l'attesa e per non lasciare scoperto il periodo natalizio, la conversione del riuscitissimo *Resident Evil 2* adeguatamente pompato sotto l'aspetto grafico e, si vocifera, con alcune novità per quanto riguarda le modalità di gioco.
La confezione che sarà venduta al prezzo di 4800 yen (circa 85.000 lire) conterrà, oltre al gioco, un cd audio con i pezzi storici della serie ed un attesissimo GD con la demo di *CV*.


Dove credi di andare baby ?

come daltronde avviene in *Bio Hazard 3: Last Escape* (non potendosi considerare Carlos, personaggio utilizzabile in alcune fasi di gioco, un vero e proprio protagonista) tanto che questa mossa Capcom di incentrare l'attenzione sul personaggio femminile aveva indotto più di qualcuno ad ipotizzare la volontà della celebre software house nipponica di imporre al grande pubblico un'affascinante ed intrepida eroina in stile Lara Croft. Daltrone, visto il successo ottenuto dalla Eidos con Lara, non poteva certo essere una scelta criticabile. Nelle ultime settimane invece, è stata rivelata la presenza di Chris come co-protagonista insieme alla sorella di quest'ultimo capitolo della saga e, ma questa è soltanto una voce, si è parlato addirittura di una piccola apparizione di Leon (protagonista maschile in *RE2*). Evidentemente, una volta presa la decisione di rimandare l'uscita del gioco per aspettare che le vendite del DC si facessero più consistenti, gli sviluppatori hanno impiegato il maggior tempo a loro disposizione per affiancare a Claire altri personaggi inizialmente non previsti; altrimenti non si spiegherebbe il fatto che la notizia della presenza di Chris ed i relativi screenshot (che non abbiamo fatto in tempo a pubblicare per rispettare i tempi editoriali) siano stati diffusi solamente adesso.

IO ZOMBO, TU ZOMBI, EGLI ZOMBA

Le novità più eclatanti di *Code Veronica* riguardano comunque la grafica, come si può ben immaginare essendo l'hardware del Dreamcast decisamente più potente di quello Psx, per cui erano stati concepiti gli altri episodi. Non solo tutti i personaggi ed i vari nemici presenti nel gioco sono composti da un elevato numero di poligoni texturizzati a dovere ed egregiamente animati ma, e questo è l'aspetto più innovativo, tutti i fondali che su PlayStation erano prerenderizzati per ottenere il miglior aspetto grafico possibile compatibilmente con le potenzialità della console, sono in *Code Veronica* interamente poligonali e calcolati in tempo reale. Per capirci, mentre fino ad ora non si poteva in alcun modo interagire con i vari background e si era vincolati alla tanto discussa rigidità di inquadrature, sul Dreamcast non solo si potrà godere di una "dynamic camera" assimilabile a quella utilizzata da Capcom in *Dino Crisis* ma ci si potrà muovere in un ambiente totalmente interagibile. Cosa vuol dire questo? Beh, vuol dire che se si sparerà ad una finestra questa dovrebbe rompersi, se mancando un nemico dovessimo impallinare la parete che gli sta dietro, i segni della fucilata dovrebbero rimanere ben visibili a testimonianza del nostro passaggio ed ancora che dovrebbe essere possibile una qualche forma di interazione con tutti gli oggetti presenti su schermo o, per lo meno, con un gran numero di essi invece che con quei pochi che nella versione PlayStation "emergevano" dallo sfondo grazie a differenti intensità di colore che ne evidenziavano l'estraneità rispetto al background renderizzato... A questo aggiungete un numero spropositato di personaggi su schermo, nuove armi ed ambientazioni ancora più suggestive il tutto condito da una grafica sbalorditiva e da tempi di caricamento quasi inesistenti (almeno così dicono). Il gioco, che sarà molto probabilmente contenuto in 2 GD-ROM (anche in questo caso le informazioni sono contrastanti), offrirà inoltre un'ampia gamma di puzzle ed enigmi da risolvere e promette di essere il più lungo, complesso ed avvincente capitolo della serie oltre che, per le ragioni sovraesposte, il più spettacolare.

La Capcom ha inoltre confermato che verranno sfruttate le capacità di networking del Dreamcast per cui sarà possibile scaricare dalla rete aggiornamenti e patch di vario genere mentre, salvo sorprese, sembra esclusa la possibilità dell'on-line gaming. Inutile dire che le aspettative sono notevoli e che la speranza di tutti gli appassionati è di non vederle deluse. L'impegno direttamente profuso da Sega nel lavoro di sviluppo del titolo e l'indiscutibile potenza hardware del Dreamcast dovrebbero essere una garanzia.

Ora non ci resta che incrociare le dita ed aspettare fiduciosi il risultato di cotanto impegno... coraggio ragazzi, mettetecela tutta e regalateci il più spettacolare incubo di sempre. Noi siamo pronti.


Affrontare tre zombie con il coltello non è certo il massimo

QUANDO L'INCUBO DIVIENE REALTA'

Era il 1997 quando si iniziò a parlare di un film basato su *RE*, cosa è successo in questi 2 anni? Inizialmente la sceneggiatura era stata affidata a George Romero, un vero maestro degli zombie-movie che avrebbe dovuto curare anche la regia. Il lavoro svolto da Romero non ha però soddisfatto i responsabili Capcom che lo hanno licenziato (sembra che avesse incentrato tutta l'attenzione sugli zombie). Il progetto, che non è stato abbandonato, dovrebbe vedere la luce a dicembre del 2000. Per quanto riguarda il cast, solo voci: si parla di Jason Patric o Ben Affleck per il ruolo di Chris e di Samantha Mathis o Claire Danes per quello di Jill.


Non poteva certo mancare un bel ragnone !


A verderla così sembra una casa accogliente



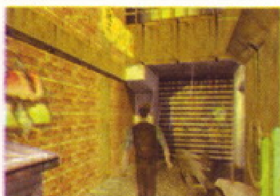
PERFECT DARK

DI OLIVIERO PARI nimrod@edmaster.it

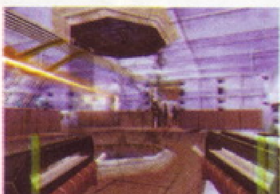
PRODUTTORE	**RARE**
SVILUPPATORE	**INTERNO**
GENERE	**SPARATUTTO 3D**
GIOCATORI	**1**
VERSIONE	**AMERICANA**
SITO WEB	**www.pdark.com**
USCITA	**aprile 2000**



La mitica Farsight XR20 in azione. Troppo bella!



Non è molto leale, ma sempre meglio di essere uccisi...



Questa doppia mitragliatrice dovrebbe bastare.

Non mi pare resti molto da dire: *Perfect Dark* è *Goldeneye* migliorato di parecchio e trovo che questa affermazione basti e avanzi per aspettarlo con ansia. Pur ammettendo che gli sviluppatori non riescano a sistemare l'unico apparente difetto (le animazioni dei nemici uccisi ancora uguali a quelle del predecessore), non vedo perché *Perfect Dark* non debba essere considerato un gioco dal futuro radioso.

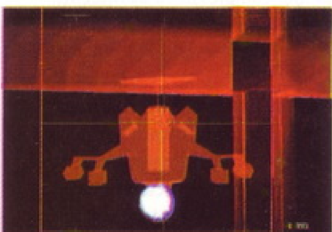
Un paio di anni fa tutti gli amanti degli sparatutto 3D hanno apprezzato l'uscita di *Goldeneye*, titolo realizzato dalla Rare che si rifaceva al famoso film della saga di 007.
La caratteristica che rendeva *Goldeneye* diverso dagli altri esponenti del genere (e mi riferisco soprattutto al mondo del PC, dato che per console sono presenti ben pochi esemplari di sparatutto 3D) era la struttura di gioco non più limitata ad un semplice "uccidi tutto quello che si muove", dato che in questo caso si indossavano i panni di un agente segreto e quindi muoversi furtivamente o sparare da lontano con un fucile dotato di mirino rivestiva senza dubbio un ruolo molto importante.
Questa struttura tanto innovativa quanto coinvolgente ha portato *Goldeneye* ad essere un gioco di successo, a tal punto che la Rare si è convinta a regalare ai videogiocatori un sequel che però non consentirà più di indossare i panni del noto agente segreto, anche se non è stato abbandonato il mondo dello spionaggio.



Cosa più divertente di uccidere gli amici?



Ecco i simulants in tutto il loro splendore.



Non deve essere facile abbattere un elicottero...

IL MIO NOME E' DARK, JOANNA DARK.

In *Perfect Dark*, questo il nome dell'attesissimo sequel, prenderemo infatti il controllo di una donzella, Joanna Dark (non notate qualche attinenza con il titolo?), a cui viene affidato il compito di svolgere alcune indagini riguardo un'industria, la DataDyne, dal comportamento quantomeno sospetto; durante le sue indagini, la nostra affascinante spia scopre che l'industria sta nascondendo delle entità aliene. A questo punto si potrebbero chiamare Mulder e Scully oppure lasciare tutto nelle mani di Joanna, ma visto che la vicenda è ambientata nel 2023, probabilmente i primi due sono troppo vecchi per occuparsi di queste cose e quindi la seconda opzione è decisamente quella migliore... *Perfect Dark* risulta avere parecchie parti in comune con il vecchio e caro Goldeneye, prima fra tutte lo stesso team di sviluppo e quindi un'ulteriore garanzia sulla bontà finale del prodotto; anche il motore grafico di base è lo stesso, ma è stato ovviamente migliorato per offrire un frame rate più alto (ricordo che in Goldeneye nelle situazioni più concitate tendeva a calare vertiginosamente) grazie anche alla possibilità di avvalersi della ormai sfruttatissima espansione ram da 4 MB, che conferirà al tutto, oltre al già citato miglioramento nell'aggiornamento dello schermo, un aspetto più definito. Ma la tendenza a migliorarsi ha portato i ragazzi della Rare a tentare nuove strade e quindi, com'era in fin dei conti lecito aspettarsi, ci troveremo di fronte a interessanti novità. Una tra le più appetitose risulta essere la possibilità di usufruire di una specie di esercito personale ai nostri comandi tramite la croce direzionale; tale esercito è composto da esseri dalla fattezza aliena e chiamati "simulant", ma non è ancora ben chiaro in che circostanze si potrà ricorrere al loro aiuto. Un'altra novità senza dubbio molto gradita è l'introduzione dei "bot", cioè personaggi gestiti dal computer ma dotati di un'intelligenza artificiale talmente alta da poter essere addirittura utilizzati in sostituzione di amici nella



C'ERA UNA VOLTA IL MASCHILISMO...

Negli anni '60 la figura dell'agente segreto non poteva che essere interpretata da un uomo assai affascinante e sciupa femmine, ma ora, alle soglie del 2000, la mentalità è cambiata e infatti in *Perfect Dark* ci troviamo a dover investire i panni di una donna! La nostra cara Joanna Dark non ha obiettivamente nulla da invidiare al vecchio e caro James Bond come carisma e abilità. Non deve essere infatti un caso se la storia si svolge nel futuro, quasi a voler dimostrare come si sta evolvendo la società. L'uomo ha dunque finito di fare la parte dell'essere superiore e di comandare sul gentil sesso? Chissà...



Un morto sotto la pioggia. Poetico.

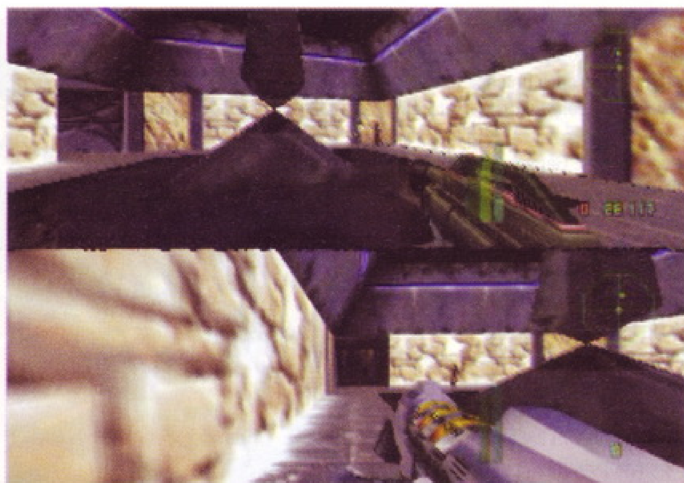
sezione multi-player: questi personaggi saranno in grado di comportarsi come un essere umano per offrire un divertimento sempre all'altezza. La volontà della Rare è quella di creare una modalità multi-player con undici giocatori contemporaneamente: da uno a quattro umani e ciò che manca ad arrivare a undici sarà integrato dai bot. Molto, molto bello, considerando anche che in questo modo si potrebbe provare l'ebbrezza del multiplayer pur non avendo amici (o pad) a portata di mano. Ad ogni modo, nel gioco saranno selezionabili almeno una dozzina di livelli ideati appositamente per il multi-player (dico almeno perché non è ancora stato dichiarato il numero definitivo, ma la Rare ne ha promessi almeno dodici) di cui dieci completamente nuovi, mentre due sono ripescati dal mai troppo poco citato *Goldeneye* (i fortunati ri-estratti sono Temple e Complex). La struttura di gioco è rimasta inalterata in quasi tutti i suoi aspetti: il tutto si articola ancora sotto forma di missioni (ben tredici) e con tre livelli di difficoltà per ognuna, ma la differenza sta nel fatto che ora,



Un paesaggio futuristico ma romantico.



Boom!

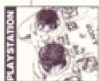


Uh! Che arma piccolina...

aumentando la difficoltà, non si riscontra solamente un aumento degli obiettivi da raggiungere, ma anche i nemici saranno più astuti e difficili da sconfiggere.
Nel caso in cui ci fossero ancora dubbi sull'impegno profuso dagli sviluppatori in *Perfect Dark*, penso che citando i sessanta minuti di filmati d'intermezzo (niente FMV ovviamente, ma una soluzione tipo *Zelda: Ocarina of time*) con tanto di dialoghi interamente PARLATI si possano mettere da parte tutti i dubbietti.
Perfect Dark si dimostra molto attento anche nel versante tecnologico visto che è stata dichiarata la piena compatibilità del titolo con lo standard televisivo 16:9 (quello cinematografico, con lo schermo allungato) e con il Dolby Pro Logic (immagino l'apoteosi nel sentire i passi dei nemici alla spalle...).
Ma nessuno sparatutto in 3D sarebbe bello se non fossero disponibili decine e decine di armi a disposizione per polverizzare i nemici, e alla Rare questo lo sanno bene visto che nel gioco saranno disponibili ben 40 tipi di armi diverse; tra queste armi spicca la Farsight XR20 che permette, udite udite, di vedere i nemici e sparar loro attraverso i muri! Ad ogni modo non mancano le armi più comuni: pistole, mitragliette e così via fino ad arrivare a spade e coltelli.
L'ultimo sparatutto 3D della Rare potrà anche avvalersi di una opzione a prima vista bizzarra, ma che si rivela successivamente geniale. Se il videogiocatore è in possesso, oltre ovviamente di una copia di *Perfect Dark*, di un Game Boy, di una Game Boy Camera e di un GB64 Pak, sarà in grado di donare la propria faccia o quella di un suo amico ai personaggi del gioco! Ed è sicuramente molto meglio sparare ad un avversario che ha la faccia di un conoscente!
Per ottenere questa meraviglia sarà sufficiente fotografare con la Game Boy Camera la faccia di una persona per poi inserire l'immagine nel N64 tramite il GB64 Pak: chi ha avuto la fortuna di vedere la magia assicura che il tutto è veramente molto facile, intuitivo e divertente.

NESSUN DIFETTO??? MACCHE'...

Ma sono tutte rose e fiori per *Perfect Dark*? Ebbene no. C'è infatti una magagna ravvisata da tutte le persone che hanno visto il gioco allo scorso E3: le animazioni relative ai personaggi colpiti sono ancora le stesse di *Goldeneye*, cioè quando colpite un avversario lo vedrete cadere esattamente come lo facevano i nemici di James Bond, il che non è molto bello... Tuttavia è comunque necessario dire che la Rare ha promesso animazioni completamente nuove per la versione definitiva del gioco (e si mormora anche dell'utilizzo del motion-capture...) e non vedo perché non dovremmo fidarci degli sviluppatori inglesi. Ad ogni modo è probabilmente per questo motivo che il gioco non uscirà questo mese, come era sempre stato dichiarato fino a non molto tempo fa, ma nell'aprile del 2000.
Tirando le somme, il sequel dell'ottimo *Goldeneye* si preannuncia grandioso, un vero must per gli appassionati degli sparattutto 3D in soggettiva e fiore all'occhiello della produzione pasquale per N64. 



GRANDIA

DI GIANLUCA TABBITA ryo@edmaster.it

PRODUTTORE	UBI SOFT
SVILUPPATORE	GAMEARTS
GENERE	GIOCO DI RUOLO
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.atlus.com
USCITA	febbraio 2000



Dove o su cosa siamo andati a finire? Meglio non fare troppe domande.



Alcune ambientazioni paiono ancora piuttosto spoglie...



Visite in posti come questi fanno bene al cuore, non c'è che dire.

Grandia, ovvero lo spettro del Saturn torna, non scorto, ad infestare piacevolmente il presente videoludico. *Grandia* è stato il più grande gioco di ruolo-adventure mai programmato per il 32-bit Sega ed ora, in un momento in cui pare sia stato detto tutto, o quasi tutto, sulla piattaforma Sony, Ubisoft decide di distribuire in Europa l'omonima conversione per PlayStation del titolo creato da GameArts nel 1997. L'invito è di provarlo, non appena sarà disponibile qui in Europa durante i primi mesi del prossimo millennio.

Grandia è probabilmente noto ai pochi possessori di Saturn che hanno tenuto duro fino alla fine, ma è un perfetto sconosciuto per tutti gli altri giocatori, così come gli altri stupendi GdR che GameArts ha prodotto nel corso degli anni, *Lunar Silver Star Story* e *Alisia Dragon*, solo per fare alcuni nomi. Il destino dei giochi GameArts è sempre stato legato alla riuscita del Megadrive prima (chi ricorda l'incredibile versione di *Lunar* prodotta per il Mega-CD? L'unico gioco per cui valesse la pena comprare l'add-on Sega) e del Saturn poi quindi non hanno goduto, in linea di massima, di grande popolarità qui in occidente. Fortunatamente *Grandia* ha fatto eccezione, dal momento che è stato lanciato negli Stati Uniti qualche tempo fa e ora si appresta ad arrivare anche in Europa. Lo scenario è una miscela di diversi elementi scenografici: a cittadine di tipo neo medievale e costruzioni in acciaio vecchio stile si aggiungono ciclopici e tondeggianti incrociatori dei cieli, simili a sommergibili dello spazio, magia e armi bianche, avventurieri e marinai. Tutto l'impianto scenografico si riallaccia fortemente alla "tecnologia etnica" dei film di Hayao Miyazaki, come *Conan il ragazzo del futuro, Porco Rosso* e *Laputa*. Lo stile del gioco è improntato all'intrattenimento puro, prediligendo atmosfere allegre e brillanti, diversamente dai toni cupi e drammatici spesso rilevabili in titoli come *Final Fantasy VII*. Non mancano i momenti tristi, ma l'atmosfera rimane generalmente leggera, come in una commedia.



Nei videogiochi le scampagnate sui carrelli di miniere varie e assortite sono sempre più frequenti...



Gironzolando per una graziosa cittadina, da notare l'ottimo livello di dettaglio dei personaggi.



In Grandia l'utilizzo dei colori è davvero dei migliori, ottimi gli accostamenti cromatici.

A Parm, suggestiva cittadina a ridosso dell'oceano, un vivacissimo quattordicenne di nome Justin sogna di diventare un avventuriero. E' seguito da Sue, una graziosa ragazzina dai capelli color porpora, sua amica d'infanzia, che ha sempre con sé una specie di peluche con le ali, Puffy, piuttosto simile a una falena gigante. Justin non conosce suo padre, vive a Parm con la madre Lili che gestisce un ristorante. Suo avversario ed eterno rivale è Gantz, piccolo leader di una banda di teppistelli, con cui Justin organizza puntualmente sfide di ogni genere. In apertura di gioco ci troviamo giusto impegnati in una di queste, una caccia al tesoro organizzata da Gantz, che vuole dimostrare l'inadeguatezza del rivale al duro mestiere di avventuriero. Nel frattempo il generale Baal sta sorvolando col suo incrociatore dei cieli lo spazio aereo di Parm, accompagnato dal figlio Myuren e il luogotenente Leen. I destini di questi personaggi si incroceranno in un crescendo epico degno dei migliori film d'azione, fino alla maturazione del nostro giovane eroe.

STILE GRAFICO E PRESENTAZIONE

La presentazione sfoggia fin dall'inizio animazioni in full motion realizzate con la tecnica del ray-tracing miscelati a personaggi caratterizzati dallo stile dei manga. I filmati, saggiamente, sfruttano lo schermo soprattutto in orizzontale, con un formato 21:9 simile a quello del cinema in modo da migliorare notevolmente la definizione e la scorrevolezza dei fotogrammi. Merita una nota di encomio il vibrante pezzo introduttivo di Noriyuki Iwadare, che riprende le atmosfere dei grandi film di avventure alla Indiana Jones, con un'arrangiamento misto fra l'orchestra classica e un trascinante sottofondo di percussioni stile disco. La grafica in tempo reale non sembra essere cambiata molto rispetto alla versione Saturn: personaggi bidimensionali si muovono in ambienti poligonali visti attraverso una prospettiva isometrica. Gli ambienti del gioco, sia che si tratti di interni, esterni o sotterranei, sono ben definiti e le texture suggestive. L'unica pecca di questo sistema misto consiste in alcune rotazioni che avvengono automaticamente nel corso

A PORTATA DI PAD

Il comandi del gioco sono per alcuni versi inusuali. Mentre il tasto col cerchio attiva la corsa e quello con la X serve ad usare gli oggetti o a parlare con gli abitanti della città, il tasto col quadrato effettua uno zoom sui personaggi del nostro party. Con i tasti posti sul dorso del pad possiamo ruotare lo scenario, anche se la nuova prospettiva in alcuni casi genera un certo disorientamento mostrando le facciate nascoste di una città o dungeon. A proposito di dungeon, in alto a destra sullo schermo c'è una specie di bussola poligonale che dimostra per l'ennesima volta come tutto in *Grandia* sia stato concepito al fine di evitare il senso di frustrazione che tende a cogliere i giocatori meno esperti alle prese con certi GdR.



Altro che Lunar e la Boat Song, tsé, gliela faccio vedere io a quelli là, altro che "smidollato"...

del gioco, e che risultano rallentate a causa dell'alto carico di lavoro che la PlayStation deve effettuare per muovere l'intera scena effettuando nel contempo un grandangolo d'insieme. Poca cosa, tutto sommato, visto che le rotazioni manuali che il giocatore può effettuare con i tasti dorsali del pad avvengono nella più completa scorrevolezza. Ogni tanto si ha anche l'impressione che la visuale soffra di qualche difetto di prospettiva, dovuto probabilmente al fatto che la PlayStation non dispone della correzione prospettica delle texture. I personaggi sono stati disegnati in stile super deformed, sono quindi paffuti e tarchiati come quelli di *Final Fantasy VII*, sebbene siano, in questo caso, sprite bidimensionali e non realizzazioni poligonali. All'interno della scena tridimensionale non appaiono particolarmente definiti o espressivi, per fortuna a questo sopperiscono i numerosi ritratti in stile anime che affiancano i box di dialogo nel corso dell'avventura e che suggeriscono in modo eccellente lo stato d'animo dei protagonisti. Le scene d'intermezzo sono supportate da campionamenti vocali con un buon recitato (in inglese), ma per il resto, come tanti altri GDR simili, anche *Grandia* è muto.

UN VERO GIOCO DI RUOLO

Giocando un po' con il joypad risulta subito evidente la natura tipicamente da GDR di *Grandia*. Con il tasto del triangolo si accede infatti a un completissimo menu pieno di statistiche come forse neanche in *Final Fantasy* si era mai visto. Cinque icone in alto a sinistra ci rivelano lo status completo di ciascun personaggio del nostro gruppo attraverso i menu equipaggiamento, formule magiche, abilità speciali, mosse speciali e oggetti trasportati. Ciascun oggetto indossato dai nostri eroi ne accresce in modo specifico le statistiche relative a potenza di attacco, capacità di difesa, velocità di movimento e altro. Per esempio, nel solo schermo dell'equipaggiamento, è possibile effettuare variazioni su ben sei capi d'abbigliamento: vesti (o armatura), scarpe, elmetto, gioielli, scudo ed armi. Ciascuno degli oggetti che possiamo trovare nel corso del gioco ha una sua specifica descrizione. Ciascuno dei personaggi del gioco è specializzato nell'uso di un certo genere di armi. Per esempio, Justin è portato soprattutto a maneggiare la spada, l'ascia oppure altre armi da taglio, mentre la piccola Sue può utilizzare solamente le armi da lancio o l'arco. Le abilità acquisite nel campo della magia e della scherma sono strettamente relazionate l'una con l'altra e concorrono a dotare i nostri personaggi di potenti attacchi speciali. Per esempio il "W-break" di Justin richiede il livello 6 nell'uso della spada e il livello 4 per quanto riguarda l'ascia. In seguito, apprendendo la magia del fuoco si dischiudono nuove possibilità nell'uso delle armi da taglio. In questo modo il sistema di gioco spinge l'utente ad impratichirsi sia nell'uso delle formule magiche che delle armi, dato che è dalla sinergia di questi elementi che nascono gli attacchi più micidiali. Il sistema utilizzato per le magie propone alcuni aspetti innovativi. Per fare in modo che il nostro personaggio apprenda una formula magica occorre prima trovare un oggetto raro nascosto nei dungeon: le uova del mana. In seguito, nel negozio delle armi in città potremo barattare queste uova con determinate abilità esoteriche di base che si accresceranno con l'esercizio. Le abilità magiche sono basate, come da regola, sulla padronanza degli elementi. Fuoco, vento, acqua e terra sono quelli fondamentali a cui poi, a un livello più avanzato, si aggiungono gli elementi complessi come il fulmine (fuoco e vento), il ghiaccio (acqua e vento), il legno (acqua e terra) e la meteora (fuoco e terra). Direi che ce n'è abbastanza da impegnare anche il tipico giocatore di *Ultima*.

SISTEMA DI COMBATTIMENTO

Imbattersi nel nemico non è un evento casuale: è necessario che il nostro personaggio entri in contatto con un avversario per iniziare uno scontro. A seconda di come è avvenuto questo contatto (prendendo l'avversario alle spalle, frontalmente, oppure venendone aggirati) inizieremo il confronto con un attacco di sorpresa, un combattimento faccia a faccia, oppure in svantaggio, essendo caduti in un'imboscata. Il combattimento avviene a turni, o sarebbe meglio dire, a tempo, visto che ciascun personaggio coinvolto nello scontro ha un determinato lasso temporale per effettuare un attacco, dopodichè deve attendere un intervallo prestabilito prima di poter tornare alla carica. Tra gli attacchi disponibili è il caso di citare le combo, gli attacchi Critical, la modalità Protect, Magic, Item e quella See



Ed ecco il team responsabile di Grandia in tutta la sua... ehr, bellezza?



Tecnologia e metallo sembrano andare a braccetto anche nel mondo di Grandia, vedremo mai più alberelli e ruscelli, con il cinguettio degli uccellini e... ok ok, la smettiamo.



Abbiamo appena parlato di ruscelli ed ecco una bella fontana.



Le animazioni durante i combattimenti sono davvero ammirevoli, così come la scelta della palette di colori (torniamo a dirlo).

DREAMCAST

PRINCE OF PERSIA 3D

DI ANDREA MADERNA giopep@edmaster.it

PRODUTTORE	**MINDSCAPE**
SVILUPPATORE	**AVALANCHE SOFTWARE**
GENERE	**ARCADE ADVENTURE 3D**
GIOCATORI	**1**
VERSIONE	**AMERICANA**
SITO WEB	**www.pop3d.com**
USCITA	**primi mesi 2000**

Dopo forse troppi anni finalmente torna il principe più famoso del medio oriente. Protagonista di due splendide avventure sui computer (e console) di mezzo mondo, il nostro buon principe sta per prepararsi a lottare nuovamente per difendere il suo sfortunato amore per la bella principessa. Vista la moda degli ultimi anni, alla Mindscape hanno pensato di introdurre un ambiente tridimensionale anche in questo gioco. Questo non cambia necessariamente la struttura base (enigmi e combattimenti sapientemente alternati e atmosfera a manetta) offrendo però la possibilità di affrontare il tutto in una prospettiva completamente nuova.
Ma andiamo per gradi. La storia è stata sviluppata con la collaborazione di Jordan Mechner (autore dei precedenti capitoli) e in effetti si vede: praticamente è un remake del primo episodio. In pratica Assan (il fratello del sultano), imbufalito perché la principessa, invece di sposarsi col suo deforme figlio Rugnor, decide di accasarsi col protagonista del gioco, sbatte il principe in prigione e rapisce la donzella. Il nostro eroe dovrà liberarsi dalla prigionia e, affrontando mille pericoli, recuperare la sua amata.

Prendi questo!

BANZAAAAAIIIIIIIII!!!!!

Le classiche punte di Prince Of Persia.

Il Principe della Persia è pronto a tornare pur avendo perso la sua originale "freschezza". E' stato dichiarato che la versione per console (che sarà comunque graficamente basata su quella PC) subirà alcune modifiche a livello di gameplay. Ci sarà un orientamento maggiore verso l'azione con probabilmente molti più combattimenti. Resta da vedere se l'approccio agli stessi rimarrà altrettanto tattico. Ma per questo dobbiamo aspettare ancora un po'...

COME TI AFFETTO IL BEDUINO

Secondo quanto dichiarato sul sito ufficiale il gioco richiederà un certo impegno e una certa componente tattica nell'affrontare i combattimenti. Non basterà menare fendenti a caso ma sarà necessario conoscere a fondo le armi (e le possibilità che offrono) e gli avversari (e le loro debolezze), in modo da poterli affrontare con cognizione di causa, anche perché (almeno a quanto dicono) gli avversari si adatteranno al vostro stile di combattimento. Per farlo avrete a disposizione un'ampia gamma di attrezzi fondamentalmente divisibile in tre categorie: le armi "base", le pozioni e le frecce magiche.
La spada è l'arma principale. Accompagna il principe fin dal primo capitolo e non lo abbandonerà mai. E' veloce e potente e permette di eseguire più colpi di fila per colpire ripetutamente l'avversario.
La staffa da combattimento è un bastone metallico lungo circa un metro. E' più potente e ha un raggio d'azione maggiore rispetto alla spada, ma è più ingombrante, e quindi più lento, da usare. Permette però di eseguire delle contromosse quando si parano i colpi degli avversari.
Le double blades sono due spade di dimensioni inferiori rispetto a quella principale. Il principe ne usa una per mano e, se è vero che sono meno dolorose e hanno un raggio d'azione minore rispetto alle altre armi, è anche vero che sono più veloci e che permettono di attaccare in due direzioni e di eseguire svariate contromosse.
Infine c'è l'arco che viene utilizzato fondamentalmente come strumento di cecchinaggio e per risolvere alcuni enigmi attivando determinati interruttori a distanza.
Le pozioni sono di otto diversi tipi e permettono di curarsi, travestirsi, e migliorare temporaneamente le proprie abilità. Ovviamente ci sono anche quelle velenose.
Infine ci sono una serie di frecce magiche dalle varie funzionalità. Da quelle che uccidono sul colpo a quelle incendiarie, passando per quelle congelanti, quelle che permettono di possedere i corpi dei nemici e così via...

Che strana mossa starà eseguendo il principe?

Che bel paesaggio...

UN TUFFO NEL PASSATO

Ovviamente, come nei giochi precedenti, svolgono un ruolo fondamentale le varie trappole che vi troverete ad affrontare.
Molte di queste trappole sono direttamente mutuate dal gioco originale: lame rotanti o che escono dai muri improvvisamente o che ancora si aprono e si chiudono a intervalli regolari, pavimenti cedevoli e cosette del genere...

MA PRINCE OF PERSIA 3D ESISTE GIÀ!

Probabilmente qualcuno mi bollerà come eretico ma, per quanto mi riguarda, *Tomb Raider* è già di suo una specie di versione non ufficiale di *Prince Of Persia 3D*. In entrambi i giochi ci si muove in un ambiente fatto a quadrati oltre i cui bordi, se ci si muove camminando, non si va. Il modo di affrontare i salti è palesemente lo stesso e chiunque dotato di un minimo di obiettività (e che abbia provato entrambi i giochi) si può rendere conto che sotto questo punto di vista le similitudini sono più che evidenti. Certo, i combattimenti sono completamente diversi e l'atmosfera, pur giocando un ruolo fondamentale in entrambi i giochi, è completamente differente. D'altra parte non si poteva mica rischiare un'accusa di plagio, no?



LEGEND OF ZELDA: GAIDEN

DI MAURO FANELLI skyrise@edmaster.it

PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	ACTION GDR
GIOCATORI	1
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.nintendo.com
USCITA	marzo 2000



Un Goron che suona i bongo? Ora ho visto proprio tutto...



Cosa significherà il simbolo incastonato sullo scudo di Link?



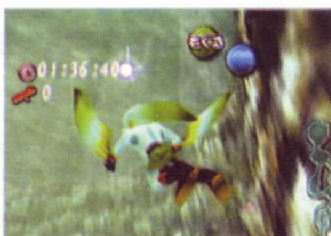
Ecco un primo piano dei due amici più inseparabili di Hyrule

Quale giocatore non sarebbe attratto da un nuovo mondo fresco fresco da esplorare supportato da un motore grafico pesantemente rinnovato e da un sistema di gioco ulteriormente affinato? Probabilmente nessuno, se non chi è stato totalmente saziato da *Ocarina of Time*. Ma è possibile saziarsi di un titolo così "perfetto" e non chiedere il bis? Non credo proprio...
Per marzo 2000 sugli scaffali dei negozi nipponici, salvo inaspettati ritardi.

È stato probabilmente il più grande successo per Nintendo 64 e viene considerato (a ragione) uno dei migliori videogiochi mai creati. Grazie alla vastità del mondo e dei dungeon da esplorare, al geniale sistema di controllo, alla stupenda realizzazione tecnica e, più in generale, alla perfezione miyamotiana frutto di oltre tre anni di sviluppo, *Legend of Zelda: Ocarina of Time* è entrato con prepotenza nel cuore di ogni videogiocatore. Ora, a quasi un anno dall'uscita del "sommo", mamma Nintendo è pronta ad ammaliare nuovamente i suoi sostenitori, proponendo un simil-sequel/update del suo gioco più riuscito ed ambizioso... *Legend of Zelda: Gaiden* (nome di progetto, non definitivo) non è un vero e proprio seguito di *Ocarina of Time*, ma piuttosto un'espansione pronta ad offrire nuove ambientazioni, nuovi sottogiochi e nuove sfide a tutti gli amanti di *Zelda64*, conservando nel contempo l'ottimo sistema di gioco e di controllo e migliorando esponenzalmente il già superbo motore grafico. Probabilmente il gioco sarà offerto su cartuccia add-on da installare tra l'N64 e *Ocarina of Time* per poter funzionare, un po' come successe qualche annetto fa, con *Sonic & Knuckles* per Megadrive. Questa volta Link (in versione bambino), dopo essersi gettato all'inseguimento di un losco figuro mascherato intento a rubare Epona (fida cavalcatura in *Ocarina of Time*), si ritroverà catapultato in una dimensione parallela di Hyrule, minacciata da un'enorme luna oscura pronta a precipitare ed a distruggere ogni cosa. E a chi toccherà ancora una volta rimettere a posto le cose? Bravi, avete indovinato, ma era abbastanza scontato...



Navi è sempre al nostro fianco, anche in questa nuova avventura



Link dimostra l'utilità della maschera degli Zora



I dettagli sono sensibilmente aumentati, come si vede da questa foto

COSA C'E' DI NUOVO SOTTO IL SOLE?

La prima miglioria che salta subito all'occhio riguarda sicuramente l'aspetto grafico, migliorato sotto tutti i punti di vista grazie a mirate ottimizzazioni. All'ottimo motore tridimensionale *di Ocarina of Time* i programmatori della grande N hanno aggiunto il supporto per l'Expansion Pak da 4 megabyte di RAM, che rende così possibile l'utilizzo dell'alta risoluzione, di effetti speciali e texture ancora più suggestivi e di un maggior numero di poligoni per le ambientazioni.
I benefici dei quattro mega di espansione si notano subito e donano nuovo vigore anche ad un motore grafico già di per sè poderoso qual è quello di *Zelda64*: le ambientazioni risultano più ricche e complesse, una vera gioia per gli occhi, mentre il numero di nemici su schermo è aumentato notevolmente (sei scheletri Stalfoss in una sola stanza che vi attaccano contemporaneamente... ugh!) e il già distante orizzonte artificiale è stato ulteriormente ampliato. Grande importanza hanno assunto le maschere, già utilizzate in *Ocarina of Time*: questa volta il giovane Link avrà la possibilità, indossando appunto varie maschere (circa una ventina nella versione definitiva), di trasformarsi in diverse creature e di assumerne i vari poteri speciali per proseguire nelle più svariate situazioni di gioco o esplorare aree altrimenti inaccessibili.
Per il resto, la Nintendo promette di portare sullo schermo dei videogiocatori di tutto il mondo un universo completamente nuovo tutto da esplorare, seppur con alcune somiglianze al mondo di Hyrule al quale già siamo abituati.
Se da una parte troveremo infatti personaggi (la principessa Zelda, una versione dark di Navi, Malon...) e nemici (scheletri Stalfoss, ragni, fantasmi...) già noti, dall'altra avremo un cast di comparse completamente nuove, nuovi avversari e boss sempre più coriacei e soprattutto un'infinità di ambientazioni inedite da esplorare. Non mancheranno ovviamente i sottogiochi, da sempre importantissimi nella serie di *Zelda*, e questa volta Link potrà cimentarsi in vari tipi di corse contro più avversari.
Il livello di difficoltà sembra essere leggermente superiore a quello di *Ocarina of Time*, e la cosa non dovrebbe fare altro che aumentare la longevità di *Zelda: Gaiden*.

TUTTE LE MASCHERE DI LINK

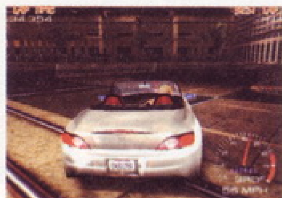
...o quasi. In effetti nell'unica versione mostrata al pubblico le maschere utilizzabili erano solo tre, contro le circa venti che appariranno nella versione finale del gioco:
- Goron Mask: vi trasforma in un Goron, dotandovi di forza erculea per smuovere gli ostacoli e della possibilità di rotolare spazzando via tutto ciò che vi si parerà di fronte.
- Deku Scrub Mask: vi trasforma in un Deku Scrub, permettendovi di camminare sull'acqua, di sputare semi contro i nemici o di utilizzare varie foglie per planare nell'aria.
- Zora Mask: vi trasforma in uno Zora e vi consente di nuotare velocissimi sott'acqua.



METROPOLIS: STREET RACER

DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it

PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	BIZARRE CREATIONS
GENERE	GUIDA ARCADE
GIOCATORI	1
VERSIONE	AMERICANA
SITO WEB	www.bizarrcreations.com
USCITA	inizio 2000



Siamo a Londra, ed infatti il conducente si trova alla destra



L'effetto dei fari è un pò deludente, speriamo in una versione finale più coreografica



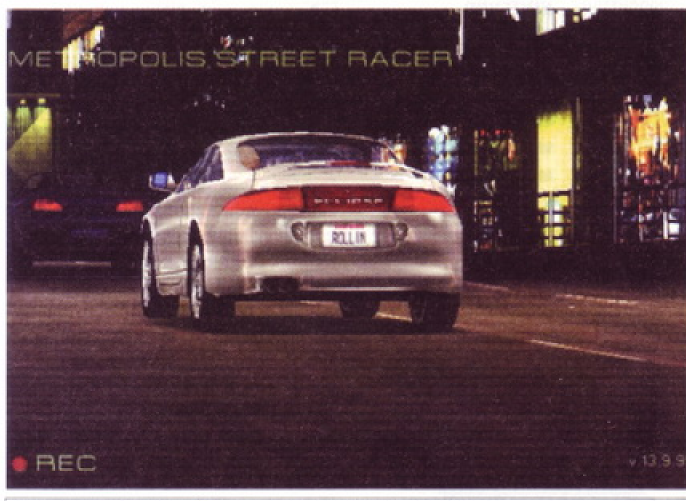
La ricostruzione delle città non lascia spazio a dubbi

Un titolo da tenere sott'occhio, in quanto può considerarsi uno dei giochi di punta che porteranno il Dreamcast nel nuovo millennio, verso l'inevitabile scontro con la nuova console Sony e il suo *Gran Turismo 2000*. *Metropolis* si presenta con tutte le carte in regola per diventare un punto di riferimento per gli amanti dei giochi di corsa e, se i Bizarre Creations riusciranno a eliminare anche le imperfezioni notate finora, tanta attesa sarà ampiamente ricompensata.

Il genere dei giochi di guida sembra aver attecchito molto bene sulla nuova piattaforma Sega, e dopo un buon inizio con *Sega Rally 2* i possessori di Dreamcast hanno potuto trastullarsi con giochi come *Buggy Heat, Speed Devils, F1 Monaco Gp 2* e *Shotokou Highway Battle*. Tutti titoli buoni o discreti, che però non settano nuovi standard per la console Sega, lasciando gli utenti ancora col desiderio di un gioco di guida "definitivo", che non faccia rimpiangere troppo quel capolavoro che è *Gran Turismo*. E qui entra in gioco il nuovo titolo dei Bizarre Creations, già creatori del discreto *F1 97* per Sony PlayStation: *Metropolis Street Racer*, *MSR* per gli amici. "*Metropolis* è un gioco di guida basato su piste cittadine, ambientato in città virtuali altamente dettagliate, vive, che respirano. [...] Metropolis sarà qualcosa di più del solito gioco di corse su circuito, e farà pieno uso della tecnologia Dreamcast", affermano alla Bizarre, mentre mostrano orgogliosi le immagini e i filmati della loro nuova creatura. Le città in cui correremo in *MSR* saranno 3, e cioè Tokyo, San Francisco e Londra: da ciascuna di queste sono stati "estratti" e riprodotti con cura maniacale tre differenti quartieri. Avremo così a nostra disposizione il distretto di Shibuya (Tokyo), la zona finanziaria di San Francisco e addirittura il quartiere di Trafalgar a Londra, tanto per citarne alcuni. Purtroppo Bizarre non ha fornito informazioni precise sulle modalità di gioco o su altre caratteristiche, ma a quanto sappiamo tutt'oggi *MSR* fa uso di licenze ufficiali di numerose case automobilistiche mondiali, come testimoniano le perfette riproduzioni di vetture reali che possiamo ammirare nelle foto, e anche se la presenza di nomi famosissimi come Ferrari e Porsche è ancora incerta, state pur sicuri di poter guidare auto molto interessanti, come la Eclipse che vediamo in una foto: il gioco completo dovrebbe contenere 26 differenti vetture, e per ciascuna di queste saranno disponibili varianti e modelli speciali.

BIZARRE, TECNICAMENTE AVANTI...

Il motore grafico cuore di *MSR* é, in una sola parola, impressionante. Mai fino ad ora si erano visti degli ambienti così definiti e vitali in un gioco di guida e la fluidità con cui tutto si muove rende pienamente giustizia al lavoro fatto dai grafici, creando un mix visivo veramente superiore: è importante far notare che ciascun circuito verrà percorso in tre differnti fasce orarie (giorno, ora del tramonto e notte), relativamente alle quali le città cambieranno aspetto e "comportamento". La cosa che colpisce di più è probabilmente la profondità di campo, la più estesa mai vista in un gioco simile: inoltre gli oggetti che appaiono abbastanza realisticamente all'orizzonte lasciano al passato i ricordi di pop-up eccessivo e di interi isolati che apparivano dal nulla davanti ai nostri poveri occhi. Anche la definizione delle vetture è eccellente, almeno al livello del già citato *Gran Turismo* (fatte le dovute proporzioni con l'hardware), e gli effetti grafici applicati alle auto le rendono perfettamente integrate con gli ambienti circostanti. Del sonoro di *MSR* si conosce ancora poco, se non che saranno presenti ben 27 tracce musicali che accompagneranno le nostre corse cittadine. Con tutta probabilità saranno presenti modalità multiplayer basate su split - screen, mentre è ancora mistero sulla presenza o meno del supporte del modem: Bizarre ha tenuto a precisare che questi aspetti saranno curati o implementati solo a gioco ultimato.
I problemi del gioco che hanno fatto capolino dalle demo e dai filmati in circolazione sono legati unicamente al comportamento fisico delle vetture, ancora migliorabile, e al sistema di controllo un poco impreciso, ma la stessa Bizarre ha tenuto a sottolineare che questi aspetti sono ancora in uno stato primitivo di sviluppo, per cui possiamo ben sperare che vengano migliorati e adattati all'elevata qualità degli altri elementi del gioco. Nebbia sulla data di uscita di *MSR*, ma voci attendibili danno per certa una pubblicazione nel primo quarto del 2000... giusto in concomitanza con l'uscita sul mercato della PlayStation 2.



Raramente si è vista un'Eclipse così bella in un videogioco...



Quel traliccio è pericolosamente vicino

BAZOOKA E PALLE DI PELO...

**Oltre a *Metropolis*, i Bizarre Creations sono anche al lavoro su un secondo, singolarissimo titolo per Dreamcast, chiamato *Furballs*.
Del gioco si sa poco o niente, tranne che sarà dolcemente violento ed esplosivamente tenero...
Siate pronti ad avere a che fare con dolci cucciolotti pelosi che non vedono l'ora di potersi allegramente massacrare a colpi di fucile a pompa...
Non c'è che dire, un titolo... bizzarro...**



COLONY WARS: RED SUN

DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it

PRODUTTORE	SONY
SVILUPPATORE	PSYGNOSIS
GENERE	SPARATUTTO 3D
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.colonywars.com
USCITA	Inverno '99/2000

La lotta tra l'Unione dei Mondi Liberi e la Marina Terrestre sembra non avere fine: dopo una clamorosa rivolta da parte dell'Unione (ai danni della Terra) nel primo *Colony Wars* e una crudele e decisa "Vendetta" dei terrestri nel secondo omonimo capitolo della saga, Psygnosis ci proietta ancora una volta nello spazio profondo in questo terzo capitolo della saga spaziale più riuscita su PlayStation. Benché il primo *Colony Wars* fosse già di per se un titolo più che valido, i miglioramenti sia tecnici che concettuali apportati dal secondo episodio hanno stupito tantissimi giocatori, ed è quindi lecito aspettarsi grandi cose da questo sequel.

BUONI O CATTIVI?

Dopo essere stati piloti dell'Unione ribelle prima e della Marina poi, in quale fazione saremo arruolati in *Red Sun*? In nessuna delle due: impersoneremo tale Valdemar, un mercenario che dietro lauto compenso sarà ben felice di prestare i suoi servigi a una delle due fazioni in lotta ed eventualmente anche a terze parti, come bande criminali spaziali e mega corporazioni. Nessun amor patrio, quindi, ma solo una rilassante (?) carriera da "libero professionista" nel mondo di *Colony Wars*.

Psygnosis ha subito corretto le errate supposizioni della stampa, che già figurava il gioco come un novello *Elite* (famoso gioco di commercio spaziale), precisando che *Red Sun* rimarrà comunque un titolo composto da una serie di singole missioni legate da una trama. Sarà quest'ultima a subire pesanti modifiche a seconda delle nostre scelte e della riuscita delle missioni: se nel primo gioco avevamo a disposizione tre differenti finali e nel sequel ben sei, in questo terzo capitolo le nostre decisioni (e i nostri fallimenti...) porteranno a pesanti modifiche nella trama del gioco, conducendo a una decina di differenti epiloghi, alcuni gloriosi, altri "neutri", altri decisamente tragici.

Durante il gioco potremo pilotare otto differenti navicelle, che Psygnosis definisce come altamente personalizzabili: staremo a vedere come questo sarà implementato nel setup delle navicelle (un po' limitato nei primi due episodi).



Notare la strumentazione della nostra nave, semplice e allo stesso tempo completa

Fatto sta che per la prima volta avremo accesso a navi di entrambe le fazioni, sulle quali potremo montare ben trenta differenti armamenti e dispositivi.

NELLO SPAZIO PIÙ PROFONDO

La vicenda ci porterà ad esplorare cinque differenti sistemi planetari, ciascuno con la sua situazione politica e ambientale, e durante le missioni potremo anche imbatterci con elementi esterni alle fazioni in lotta, come pirati spaziali o addirittura misteriose forme di vita aliene.

Alcune delle cinquanta e più missioni che dovremo effettuare saranno ambientate sulla superficie dei pianeti: le missioni di questo tipo, introdotte nel secondo capitolo della saga, saranno molto più curate e interessanti rispetto a *Vendetta*, e si integreranno col gioco in maniera ottimale.

L'aspetto grafico del gioco stupisce, dato che la già splendida grafica presente in *Vendetta* è stata ulteriormente migliorata, e vedere il tutto in movimento è una vera gioia per gli occhi.



Uno scorcio davvero suggestivo

Anche il sonoro, già ottimo in entrambi i titoli precedenti, sarà altamente curato ed evocativo in *Colony Wars 3*.

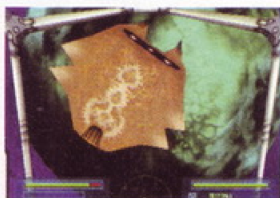
Praticamente immutati rimarranno i controlli, già perfettamente implementati negli altri giochi della serie e che comunque presenteranno una serie di comandi extra per la gestione delle risorse della navicella (energia degli scudi, dei motori e così via).



La riproduzione del suolo sarà uno dei punti di forza del gioco Psygnosis



Le condizioni climatiche sono solo uno degli ostacoli che incontreremo in Red Sun



Incontri ravvicinati...

Se tutte le parti essenziali del gioco seguiranno il giusto sviluppo, ci troveremo di fronte ad un'altra grande prova di stile della Psygnosis. Da grande fan della serie non posso che ben sperare per questo terzo episodio, che si preannuncia come il miglior titolo del genere mai comparso su console: sapremo nella prossima primavera se le guerre delle colonie saranno ancora meritevoli della nostra attenzione di videogiocatori.

SPACE GAMES

Come già accennato all'interno dell'articolo, il genere dei simulatori spaziali deve la sua nascita al mitico *Elite* per Commodore 64, titolo culto che inaugurò una categoria di giochi destinata a subire diversi cambiamenti durante gli anni a seguire. *Elite* fu convertito anche per il vetusto NES (Nintendo Entertainment System) ma la complessità del titolo mal si sposava con il concetto stesso di "gioco per console" limitandone di fatto la presa sul grande pubblico. Negli ultimi anni abbiamo assistito ad una certa semplificazione di questo genere, che ha portato i migliori esponenti (*Wing Commander* e *Freespace* su PC) della categoria a puntare più sull'aspetto scenografico che su quello strategico, con un uso massiccio di effetti grafici spettacolari e, in molti casi, di filmati precalcolati.


LU
MACC
Pura



F 1 WORLD GRAN PRIX

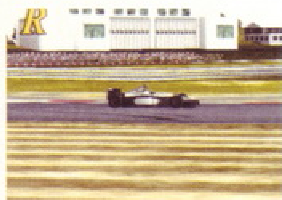
DI RICCARDO PEROTTI zzap@edmaster.it

PRODUTTORE	VIDEO SYSTEM
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	GUIDA
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.namco.com
USCITA	Imminente

Formula 1 e console, un connubio raramente vincente. E che non sembrava destinato a diventarlo, nonostante in molti abbiano provato a realizzare un titolo capace di celebrare i fasti del campionato mondiale di F1. Questa almeno la situazione di qualche mese or sono, situazione che, dall'apparizione di *Formula 1 World Grand Prix 2* per N64 e *Monaco Grand Prix 2* per DC, è profondamente mutata. In meglio, fortunatamente.

UNA STORIA TRAVAGLIATA...

La storia dei titoli di F1 per console è una storia tutt'altro che felice. Per Super Nes c'era poco e quel poco era qualitativamente misero. E anche con l'arrivo della PlayStation la situazione, purtroppo, non è migliorata. I 32 bit non sono riusciti a regalare agli utenti altro che la pessima serie dei *Formula 1* il cui ultimo capitolo, sviluppato da Bizzarre Creations, ha toccato davvero il fondo. Dopo tante delusioni, il 1999 sembra proprio essere l'anno della riscossa, visto che già due ottimi titoli di F1 hanno fatto la loro apparizione e che l'uscita di Formula 1 World Grand Prix per Dreamcast è ormai imminente.



Gli spettacolari replay...



Lo splendore del multiplayer



Ecco il cameracar

PIU' UFFICIALE DI UN PRODOTTO EA...

Sviluppato, come d'altro canto l'ottima versione per Nintendo 64, dalla Video System, F1WGP si presenta a pubblico e critica forte delle stesse caratteristiche che ne avevano decretato il successo sul 64 bit di Mario e Zelda. Ma, questa volta, senza le limitazioni dovute all'età avanzata dell'hardware per il quale era stato inizialmente concepito. Come già precedentemente affermato, tuttavia, il titolo Video Systems va a scontrarsi con un temibile rivale: *Monaco Grand Prix 2*. Proprio per questa concorrenza, è lecito aspettarsi una simulazione di altissimo livello, sia tecnicamente che, ben più difficile, per quanto concerne la riproduzione della fisica comportamentale delle monoposto. Il primo elemento a favore del titolo in questione è la licenza. Scuderie, piloti, sponsor e quant'altro sia contraddistinto dal marchio FIA saranno parte integrante del primo prodotto Video System per il 128 bit della grande "S". Non così accadeva nel pur buon titolo Ubi Soft che, proprio in virtù dell'ufficialità di *F1WGP*, potrebbe perdere parte del favore del pubblico. Tuttavia, come la contestatissima saga di Fifa insegna, un po' di nomi reali non sono assolutamente sufficienti a rendere grande un videogioco. Ed è per questo che gli sviluppatori del titolo in questione hanno riposto particolare attenzione all'aspetto simulativo della loro creazione. I modelli fisici delle vetture sono frutto di approfonditi studi da parte del team di sviluppo e la realizzazione dei tracciati non lascia spazio a imperfezioni. Inoltre, per la gioia degli amanti del genere privi di un PC e di *Grand Prix 2*, gli assetti delle vetture potranno essere modificati fino al più minuscolo e insignificante dettaglio. Dal carburante caricato alla mescola dei pneumatici, dal carico areodinamico al bilanciamento dello sterzo: nulla sarà lasciato al caso nella simulazione di F1 targata Video System. Ulteriore supporto nel compito di tecnici giunge, infine, dai preziosissimi dati telemetrici. Uno dei classici difetti delle produzioni del genere è la scarsa intelligenza artificiale. A detta degli sviluppatori, questo inconveniente non affliggerà *Fomula 1 World Grand Prix*. Ma non solo. Lo stile di guida di ogni pilota sarà riprodotto con la massima cura e, pertanto, manovre che Schumacher potrà eseguire agevolmente non saranno appannaggio di piloti quali Coulthard o Hill.



Il mago della pioggia

ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE

Semplice ed essenziale è la veste grafica di *F1WGP*. La velocità dello scrolling si attesta costantemente a 60 fps e, anche con un elevato numero di vetture sullo schermo, non si dovrebbero rilevare rallentamenti di sorta. L'eccellente motore grafico annulla totalmente il malefico pop up, con conseguente, apprezzatissimo allontanamento dell'orizzonte. Ad accompagnare gli appena citati pregi dell'aspetto grafico è una buona cura riposta nella realizzazione delle texture e nel design dei fondali. Insomma, sembra proprio che *Formula 1 World Grand Prix* prometta davvero bene sotto tutti i punti di vista ma, prima di espormi eccessivamente, concludo ricordando che alla Video System non hanno scordato il fattore longevità, che è assicurato da cinque modalità tra le quali è presente il multiplayer.





I dati non sono aggiornati alla stagione 1999

A quanto pare, il titolo Video System sembra avere tutti gli attributi necessari per spodestare *Monaco Grand Prix 2* dal trono di miglior simulazione di F1 disponibile per Dreamcast e, più in generale, per console sconfiggendo il "fratello minore" a 64 bit. Se le premesse verranno confermate potremmo, insomma, trovarci dinanzi alla prima vera simulazione di F1 disponibile per console. Anche tecnicamente *F1WGP* sembra promettere decisamente bene, recensione sul prossimo numero di J!



EXCITE BIKE

DI LUCA GALLIANO drz@edmaster.it

PRODUTTORE	**NINTENDO**
SVILUPPATORE	**LEFT FIELD STUDIOS**
GENERE	**GUIDA**
GIOCATORI	**1**
VERSIONE	**AMERICANA**
SITO WEB	**www.nintendo.com**
USCITA	**6 dicembre**

Presentato per la prima volta alla stampa specializzata all'ultimo Electronic Entertainment Expo, *Excitebike 64* (realizzato dallo stesso team di programmatori che si è occupato del mediocre *Kobe Bryant in NBA Courtside*) si presenta come l'ennesima riedizione per Nintendo 64 di un grande successo del passato, risalente addirittura alla gloriosa era del piccolo 8 bit della mamma di Mario. Ovviamente, l'antico *Excitebike* per NES è stato radicalmente modificato per la sua apparizione su una moderna console e, a parte il titolo, i due giochi hanno poco a che spartire. Intendiamoci, il concetto in realtà è sempre lo stesso: selezionate una motocicletta, premete il tasto A, e vi lanciate in uno dei dodici circuiti cercando di superare l'infinita serie di salti e curve a gomito conservando almeno un paio di ossa sane...



Perso nel deserto...forse all'ultimo bivio dovevo svoltare a destra...

IL PERICOLO E' IL MIO MESTIERE

Le novità riguardano principalmente i vari trick eseguibili mentre siete a mezz'aria (avete presente no? il classico: "guarda mamma, senza mani... guarda mamma, senza gambe... guafda mamma fenfa denti!) che vanno dal semplice virtuosismo da pilota domenicale sino ad arrivare a contorsioni degne dei pazzoidi che tanto piacciono ai nostri amici d'oltreoceano.
Nell'infelice caso in cui la vostra evoluzione studiata a tavolino si sia rivelata nei fatti una mezza chiavica, comunque, non preoccupatevi troppo: certo, vi sfracellerete al suolo e perderete secoli per riprendere la gara, ma grazie alla gentile premura dei programmatori dei Left Field, potrete ammirare il vostro pilota atterrare sul duro sterrato in maniera estremamente realistica, mentre la moto prosegue per la sua strada ignara dell'amaro destino toccato al proprio centauro. Premendo il tasto Z, poi, potrete usufruire per un breve periodo di un'ulteriore spinta in avanti, che presumibilmente permetterà tutta una serie di operazioni quali andarsi a spalmare contro le barriere, andarsi a spalmare contro il pubblico, andarsi a spalmare contro altri concorrenti e così via (avete intuito il significato, vero?).
Attenzione, però: se esagererete nell'utilizzo di questo turbo, rischierete di surriscaldare il vostro mezzo, e vi occorreranno un paio di secondi per riportarlo a temperatura normale, secondi che trascorrerete ovviamente a vedere i vostri avversari sparire all'orizzonte.

UNA PISTA PER OGNI OCCASIONE

Parlando dei circuiti che vi vedranno protagonisti, diciamo subito che sono divisi equamente in sei arene al coperto e sei percorsi esterni, e che tutti e dodici hanno alcune particolarità che li rendono decisamente poco realistici, ma anche parecchio più vari e divertenti (per fare un esempio, potreste trovarvi di fronte a ostacoli come specchi d'acqua o treni in corsa), e che faranno la felicità di tutti coloro che hanno speso mesi della loro vita in sfide agguerrite a giochi di guida "alternativi" come *Mario 64* e *Diddy Kong Racing*: similmente a quanto avviene nei due giochi suddetti, uno degli elementi che molto probabilmente farà la fortuna di Excitebike 64 sarà il multiplayer, che supporterà i classici quattro giocatori in split screen (fino ad ora l'equazione "quattro giocatori + Nintendo 64 = divertimento assoluto" si è sempre dimostrata veritiera, vedremo cosa succederà all'uscita del gioco): a questo aggiungete la presenza di un editor per i tracciati che vi permetterà di creare le vostre piste complete di tutte le cattiverie che vi verranno in mente, opzione che sicuramente aumenterà di molto la longevità, sia in singolo che in multiplayer. Arrivato a questo punto, mi accorgo di aver tralasciato il discorso inerente alla grafica: perbacco (acciderbolina, orsù...), e dire che il lato estetico del nuovo racing game Nintendo è decisamente sopra la media, soprattutto grazie all'expansion pack che permetterà l'utilizzo di una risoluzione decisamente elevata, effetti atmosferici perfettamente riprodotti, ombre dinamiche e, cosa più importante, un frame rate sempre all'altezza della situazione.



Bel salto, eh ? Già, ora provate a pensare all'atterraggio.



Testa a testa con un cactus per la prima posizione (ehmm...)



Ci ho provato, lo giuro, ma non so proprio cosa scrivere per questa foto

Con l'uscita del titolo dei Left Field, è molto probabile che molti utenti N64 decidano di rispolverare la loro non troppo fortunata console per lanciarsi in prolungate sessioni di gioco assieme agli amici. Del resto, *Excitebike 64* sembra avere tutte le carte in regola per diventare un best-seller: un concept semplice ma accattivante, un'ottima grafica e una longevità (presumibilmente) molto elevata.



Ah ah, nessun avversario all'orizzonte... e ti credo, sono ultimo con sei ore di svantaggio!

ANTICAGLIA CHE TORNA

Come già detto, il nuovo titolo dei Left Field è il seguito dell'antico *Excitebike* per NES, e ne riprende gli aspetti fondamentali. Nella foto che dovreste trovare da qualche parte su questa pagina, potete ammirare il vecchio gioco Nintendo in tutto lo splendore dei suoi colori tipicamente anni '80: verde pistacchio, giallo limone... insomma, se avete posseduto un NES dovreste sapere a cosa mi riferisco.

uando giochi.





Microsoft® SideWinder®
Force Feedback Pro

Il divertimento ha un nuovo standard. Con i suoi eccezionali effetti di risposta ottieni il massimo realismo dai giochi più emozionanti. Non potrai più farne a meno. Ideale per i simulatori di volo.

Microsoft® SideWinder®
Force Feedback Wheel

Afferra il volante e metti il pedale a tavoletta per la corsa del secolo. Mai provato uno sterzo simile! Metti alla prova la straordinaria tenuta di strada in frenata. Senti dal vivo la vibrazione dello sterrato e i contraccolpi delle buche. Le cinture di sicurezza non le abbiamo fornite, ma quasi ci vorrebbero con una guida spericolata così reale.

Periferiche di gioco Microsoft.
Performance da urlo.

Microsoft®
Dove vuoi andare oggi?®

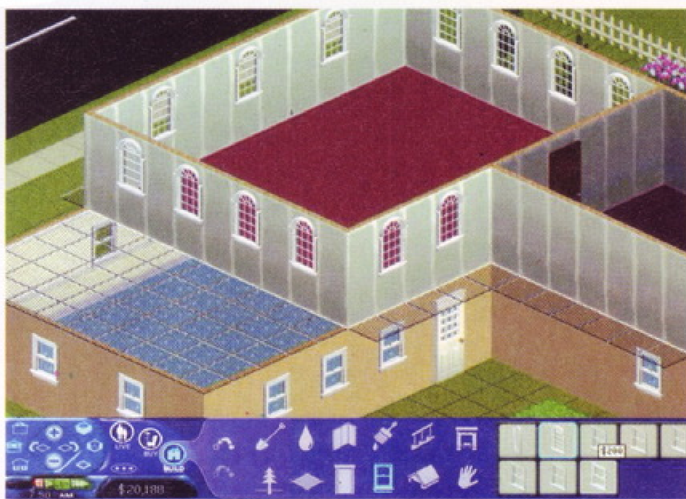


THE SIMS

DI LUCA COMINELLI comi@edmaster.it

PRODUTTORE	**ELECTRONIC ARTS**
SVILUPPATORE	**MAXIS**
GENERE	**STRATEGICO GESTIONALE**
GIOCATORI	**1**
SITO WEB	**www.thesisms.com**
USCITA	**inizio 2000**

La famiglia Sim nasce nel lontano 1989, quando nei negozi uscì un titolo che di lì a poco sarebbe entrato nella storia dei videogiochi: *Sim City*. Penso sia inutile spiegare che il suddetto gioco faceva vestire al giocatore i panni di sindaco; suo era il compito di dar vita e successivamente di organizzare una intera città, facendo fronte agli innumerevoli problemi da essa comportati.
Sono passati ben 10 anni da quel primo grande episodio e lo stesso autore, Will Wright, ha deciso che è tempo di abbandonare le caotiche metropoli con i loro insormontabili problemi per ritirarsi in un tranquillo e isolato quartiere.
Insomma, sembra proprio che sia giunto il momento per il giocatore di entrare nelle case di quei cittadini che fino a poco tempo fa, (facendo sempre riferimento alla trilogia di *Sim City*) altro non erano se non numeri e fonte di guadagno per le casse cittadine.



Ecco come avviene la costruzione di una casa nel gioco. Sebbene sia possibile comprare un edificio già pronto è sicuramente molto più divertente farselo da sé.

DA GRANDE FARÒ IL POMPIERE

Il gioco inizia con la creazione dei Sims, ovvero di quelle persone virtuali che andranno a popolare il nostro tranquillo quartiere residenziale.
Si potrebbe affermare che il concepimento di queste nuove anime avvenga in provetta, poiché è lo stesso giocatore a decidere il tipo di personalità e persino gli interessi che caratterizzeranno il cittadino.
Ciò significa che se amate il modello di vita di Homer Simpson potrete creare un uomo pigro, amante della tranquillità e con una sfrenata passione per la birra, consci però del fatto che un simile profilo caratteriale influenzerà pesantemente il destino della vostra "creatura", imponendogli uno stile di vita non esattamente idealistico.
E' dunque proprio attraverso l'impostazione di questi parametri di base che si decidono quindi le sorti del proprio Sim (che rimarranno comunque ovviamente sconosciute al giocatore) fornendo al programma quei dati che serviranno sia a stenderne il destino, sia a fargli compiere (in modo del tutto indipendente dalla volontà del giocatore) le azioni più comuni nel corso della vita.
Una volta terminata la creazione del proprio "figlio virtuale", giunge il momento di trovare un'abitazione che possa accogliere il frutto delle proprie divine fatiche.
L'operazione può avvenire in due diversi modi: comprando un'abitazione già presente nel quartiere (utilizzando i pochi soldi disponibili in partenza), oppure lasciando libero sfogo alla creatività e creare dal nulla un accogliente giaciglio, dedicandosi alla disposizione di mura e di suppellettili.

ALZATI E CAMMINA!

Terminata la fase di costruzione si passa alla fase di "vigilanza" nella quale, in veste di supervisori, ci si dovrà occupare di gestire le azioni e di controllare il comportamento dei propri personaggi. Questi, come è stato accennato in precedenza, si comportano come dei Lemmings, agendo in modo del tutto indipendente a seconda dei propri interessi e del proprio umore, dettato dalle caratteristiche di base impostate nella prima sezione del gioco. Si vedrà quindi il proprio personaggio muoversi liberamente per la casa, stravaccarsi sulla poltrona davanti al televisore, rilassarsi nella vasca da bagno e così via. Sebbene però il Sim sembri essere del tutto autosufficiente, presto ci si accorgerà di come invece, se lasciato solo, esso non sia in grado di mantenersi in vita abbandonandosi ad uno stato vegetativo che alla lunga lo porterebbe alla morte.
Tenendo sempre d'occhio quindi i bisogni del nostro protetto (evidenziati da una serie di barre colorate), dobbiamo



Non c'è niente di meglio di un bel bagno; toglie lo sporco, mette di buon umore e aumenta le possibilità di trovare una donna...

Per adesso possiamo soltanto dire che l'impressione è buona, il titolo si è dimostrato sicuramente originale e ben realizzato, anche dal punto di vista grafico come dimostrano le immagini. Bisogna comunque attendere per poter dire con sicurezza se si tratta soltanto di fumo o se, effettivamente, le intriganti caratteristiche che faranno di *The Sims* il nuovo punto di riferimento per gli strategici gestionali, secondo la tradizione Maxis.



Ecco l'interno della casa di una simpatica famigliola. Evidentemente siamo a buon punto nel gioco visto che non solo siamo già sposati, ma la figlioletta è già bella grande!

STIMOLI

Ecco un esempio dei parametri da tenere sotto controllo nel vostro Sim
UMORE - Modificato da tutti gli altri motivi
FAME - Appagato cucinando qualcosa e mangiandola.
IGIENE - Appagato lavandosi in una doccia, in una vasca o cambiandosi di abito
ENERGIA - Appagato dormendo o bevendo caffè
SOCIALITA' - Appagata interagendo con altra gente faccia a faccia o per telefono.
DIVERTIMENTO - Appagato quando un personaggio è intrattenuto da qualcosa: TV, stereo, etc
COMFORT - Appagato sedendo, dormendo o facendo un bagno rilassante
VESCICA - Appagata ovviamente andando al gabinetto
SPAZIO - Appagato possedendo una grande stanza, con tante finestre, quadri e il maggior numero possibile di suppellettili.

direttamente indirizzare le sue azioni in modo da rendergli la vita il più possibile tranquilla e serena oppure, non essendo *The Sims* una simulazione di vita felice, contribuire a rendergliela ancora più difficile e triste.

DIVANI ZEBRATI E TELEVISORI ULTRAPIATTI

Uno dei compiti ai quali il giocatore verrà più spesso richiamato è senza dubbio l'arredamento della casa. Questo compito non è infatti assolutamente un'operazione futile poiché, aldilà dell'aspetto estetico, ogni determinato oggetto acquistato influirà più o meno pesantemente sull'umore e sul comportamento del Sim.
Ciò significa che non saranno soltanto necessari elettrodomestici come il frigorifero o il letto, ma che anche degli inutilissimi quadri o un costosissimo divano zebrato contribuiranno ad esempio a mantenere alto l'umore del vostro personaggio.
Lo stesso discorso vale poi anche per la dimensione e la qualità della casa, che dovrà necessariamente essere ampliata nel corso della partita; qualora infatti il proprio personaggio, che magari ha lavorato come un forsennato per diversi anni, dovesse ritrovarsi a vivere sempre nello stesso angusto monolocale inizierebbe per lui un periodo di frustrazione, dannoso ovviamente ai fini del gioco.
Ovviamente questi oggetti hanno un prezzo ben preciso e non possono semplicemente essere piazzati dalla divina mano del giocatore se, la sua controparte virtuale, non possiede una sufficiente quantità di denaro in banca.

Si introduce quindi il concetto di lavoro, che ricopre in *The Sims* un ruolo particolarmente importante. Esistono infatti diverse categorie nelle quali i cittadini potranno cimentarsi e ognuna di esse è a sua volta suddivisa in diversi gradi sociali, attraverso i quali i personaggi dovranno necessariamente passare. Se ad esempio il nostro uomo volesse entrare nel corpo di polizia, inizierebbe la sua carriera come cadetto, per poi magari arrivare alla tanto sospirata poltrona di comandante capo, passando per quella di detective e di capitano.
Proseguendo nel gioco quindi la condizione del proprio personaggio (se tutto va come dovrebbe) continuerà a migliorare e di conseguenza, diventando sempre più complessa, porterà anche il giocatore ad un maggiore impegno e ad una maggiore concentrazione su tutti quei parametri il cui numero e la cui importanza aumenteranno a vista d'occhio.

IN CONCLUSIONE, COSA DEVO FARE PER VINCERE?

Senza dubbio questa è una domanda del tutto lecita ma, al tempo stesso, anche particolarmente inutile trattandosi questo di un gioco Maxis. Come ci hanno insegnato i precedenti prodotti della software house americana infatti, sebbene sia possibile impostare un qualche tipo di obbiettivo o scopo che motivi le azioni del giocatore (vedi ad esempio la presenza di carriere lavorative) non esiste in realtà un vero e proprio limite di gioco, anche se effettivamente in quanto simulazione di vita, ci si aspetterebbe perlomeno l'arrivo della Morte. Gli unici obbiettivi dunque sono quelli imposti in partenza dal giocatore, conscio già durante la creazione del personaggio di quale tipo di persona vorrà far vivere. Il fatto che poi il proprio Sim raggiunga le più alte vette della comunità virtuale in cui è nato è un fattore del tutto marginale, totalmente futile ai fini (mancanti) del gioco.
Questa totale libertà dunque è sicuramente una caratteristica non da poco e probabilmente sarà uno degli aspetti che più incideranno sulla valutazione finale del prodotto, quando sarà finalmente pronto per il pubblico.



WILL WRIGHT

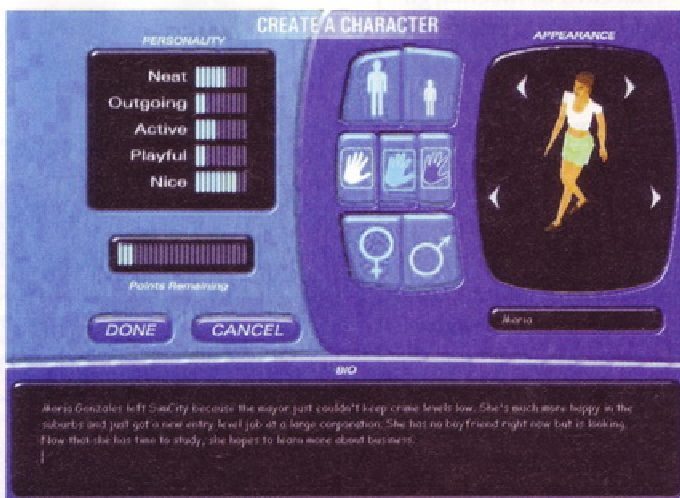
Will Wright è il capo progettista della Maxis, di cui è il cofondatore assieme a Jeff Braun dal 1987. Wright ha iniziato a lavorare sul progetto che sarebbe poi diventato il famoso gioco *SimCity—The City Simulator* nel 1985.
Prima della "Rivoluzione Maxis" questi tipi di simulazione erano fruibili soltanto da militari, scienziati e accademici e solo grazie all'uso di un'interfaccia grafica semplificata è stato possibile l'introduzione sul mercato di un genere tanto particolare e tanto amato.
Wright ha da sempre avuto un particolare interesse per le simulazioni, costruendo già durante l'infanzia in Georgia modellini di aerei e navi, diventati poi, una volta adulto, vere e proprie ricostruzioni al computer di modelli di città, di ecosistemi e di colonie di formiche.



Eh sì, può capitare anche questo... assicuratevi che in famiglia abbiano mangiato rose a colazione



Spesso e volentieri capitano anche pericolosi incidenti tra le tranquilla mura domestiche. In fondo non è difficile immaginarlo se si manda ai fornelli un incompetente in materia di cucina...



La creazione del personaggio è un momento cruciale, in base a come distribuiremo i punti a nostra disposizione daremo infatti vita ad una brava domestica come ad un potenziale killer...



CREATURES ADVENTURES

DI ALESSANDRO GORI gizmo@edmaster.it

PRODUTTORE	MINDSCAPE
SVILUPPATORE	CYBERLIFE
GENERE	SIMULATORE DI VITA
GIOCATORI	1
SITO WEB	www.mindscape.com
USCITA	primo quarto 2000

Il primo *Creatures* fece la sua comparsa nei negozi tre anni e mezzo fa. Non si trattava della conversione per PC dell'omonimo platform per Amiga, ma di un simulatore di vita artificiale che spingeva all'ennesima potenza il concept di base del vetusto *Little Computer People*. Non tutti ebbero la stessa opinione di quel titolo: alcuni adorarono questo bizzarro oggetto e il suo bislacco approccio di gioco, altri lo considerarono un sottoprodotto sbarbino del Tamagotchi, altri ancora erano troppo impegnati a cercare in rete la patch per spogliare Lara Croft, per accorgersi dell'uscita di un altro qualsiasi titolo. Ma, in definitiva, indice del successo di *Creatures* sono i tanti siti amatoriali dedicatigli, secondi, per numero, solo a quelli di *Quake*. Sarebbe una inesattezza considerare *Creatures* un videogioco a tutti gli effetti, con tutti i più prevedibili crismi del caso. Forse in definitiva può rientrare in questa categoria, ma non va collocato nel significato medio di quel termine. In *Creatures* infatti non esiste nessuno scopo di gioco, non si può vincere, né perdere. Diciamo che il titolo più vicino, come concept, a *Creatures*, è probabilmente *El-Fish*, uno stupendo e maniacale simulatore di gestione di acquario, uscito molti anni orsono per PC e Mac. In *Creatures* dovevamo invece improvvisarci allevatori di Norn, dei teneri animaletti Gremlin-morfi. Dovremo occuparci di loro dalla culla alla tomba, insegnandogli a mangiare, bere, manipolare oggetti ed utilizzarli, comunicare... Sì, anche accoppiarsi. Il puntatore del mouse era la nostra mano e tramite quella potevamo interagire con elementi dello scenario o attrarre la sua attenzione, ma non potevamo, ad esempio, ingozzarlo forzatamente di cibo o spostarlo in un dato luogo. Il nostro scopo era quindi educarlo, spronarlo ad agire in un certo modo, ma non esisteva quindi la minima possibilità di un controllo diretto su di esso da parte del giocatore. Una sofisticatissima e coerente intelligenza artificiale, sviluppata dall'inglese Cyberlife, rendeva quel titolo ben più profondo e stimolante di un Tamagotchi qualsiasi.



La viziata Charlotte nella sua stanza dei giocattoli.

UN CONSIGLIO...

Servitevi sempre dell'incubatrice per far schiudere le uova e far nascere i Norn. A parte il fatto che lo sviluppo naturale di un uovo risulta circa dieci volte più lento, c'è da dire che le uova lasciate incustodite possono abortire se toccate dagli altri Norn, se poste vicine a fonti magnetiche o se messe a contatto con l'acqua.



Il problema è: incubatrice o sviluppo naturale?



Sigh'n'sob, Charlie è partito per il mondo dei più...

Creatures è stato uno dei primi veri e moderni simulatori di vita. Dopo due episodi che hanno saputo creare un piccolo mercato di nicchia, gli appassionati potranno, potenzialmente, trovare in Creatures Adventure la coronazione dei loro sogni di mammoni impenitenti. Tutto a patto che il gioco non cada in qualche errore, un titolo così complesso è sicuramente soggetto a un alto numero di variabili da controllare... speriamo che i Norn ne escano nel migliore dei modi.

LA NUOVA STIRPE DEI NORN

Dopo il controverso *Creatures 2*, uscito un anno e mezzo fa e in parte inferiore all'originale per realizzazione tecnica e AI, ecco che i Norn fanno la loro nuova comparsa nell'imminente *Creatures Adventures*. Adesso potremo allevare Norn di quattro diverse razze, con due sottospecie per ciascuna di esse. Vedremo quindi i Norn porpora, che ricordano molto quelli delle montagne del primo *Creatures*, poi i Norn verdi, con un inquietante retrogusto di Grendel (storici nemici dei Norn), i più classici Norn marroni e infine i quelli turchesi. Come sempre ogni Norn venuto al mondo sarà unico e irripetibile, con il proprio specifico genotipo e fenotipo. In *CA* è simulato perfettamente anche il processo della meiosi (divisione di una cellula germinale e ripartizione del corredo genico fra le cellule figlie), quindi potrete dilettarvi in incroci di ogni tipo, magari mirati al raggiungimento di una linea pura di Norn, in modo da ottenere esemplari con



Proprio come ne "Il Mago Di Oz".

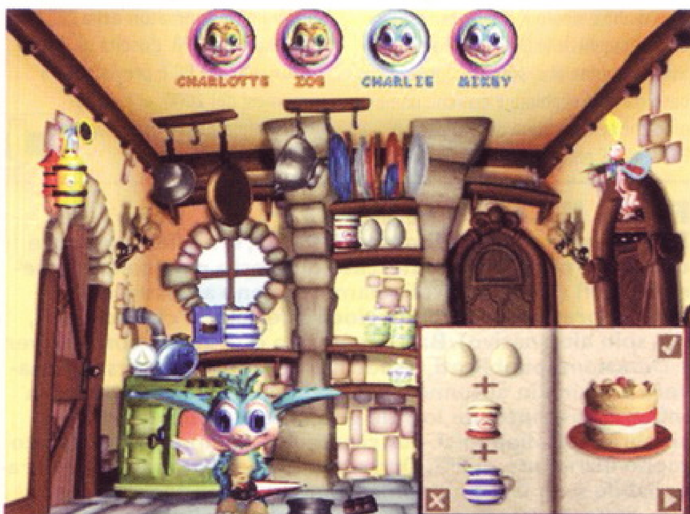


Una casa di marzapane? Presto, l'insulina!!!

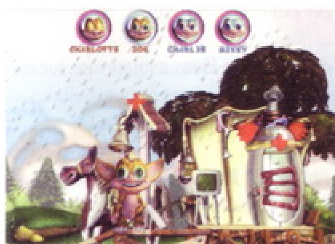
UN CONSIGLIO PARTE SECONDA

Come convincere a mangiare, un Norn eternamente inappetente? A volte sarà inutile ripetere di continuo il comando "mangia cibo", così come lo sarà far cadere ripetutamente un biscotto ai suoi piedi per attrarre la sua attenzione, o porgergli una mela incrociando le dita che il Norn l'accetti. Inoltre, gli scappellotti ripetuti senza senso renderanno il Norn più nervoso e scostante. Lasciatelo invece da solo in una stanza, lontano dagli altri Norn e da qualsiasi oggetto, in compagnia solo di un barattolo di miele. Nel caso, ripetetegli ad intervalli regolari i comandi "guardare cibo", "prendere cibo", "mangiare cibo".
Se il Norn continua a guardare dall'altra parte, con la bocca serrata e le braccia incrociate, potrete ricorrere ad una iniezione di cibo liquido. Ma in questo caso il problema sarà solo rimandato.

tutti i caratteri vantaggiosi. Beh, insomma, andatevi a ripassare la segregazione di Mendell, prima di buttarvi su *CA*. C'è da dire che Albia, universo che fa da teatro alla vita dei nostri amici, sarà ancora più estesa che di quella, già titanica, di *Creatures 2* e comprenderà ben 15 locazioni a tema. Troveremo quindi la casa dei Norn, il parco, l'ambulatorio, il mondo sulle nuvole, il castello incantato, il mondo dei draghi e – sigh'n'sob – il cimitero, ultima dimora dei nostri amici.
Graficamente *CA* risulta essere una evoluzione del titolo precedente. In realtà non ho mai digerito molto l'abbandono dei fondali e dei Norn interamente disegnati a mano del primo *Creatures*, in favore delle renderizzazioni e digitalizzazioni del secondo episodio. Anche in questo terzo titolo il rendering la fa da padrone, ma il risultato è nettamente più apprezzabile che non nell'episodio precedente. In questo caso gli sfondi sono molto più omogenei, curati e sapientemente bilanciati. In *CA* sarà simulato il passaggio delle stagioni, nonché quello dal giorno alla notte, e questo influirà anche nel comportamento della fauna e della flora che popola Albia, nonché sull'aspetto di tutto lo scenario, che cambierà in modo dinamico e coerente. Vedremo quindi gli alberi perdere le foglie o dare i primi frutti, gli animaletti in letargo e i bruchi che diventano farfalle. Niente è quindi meramente decorativo e tutto è funzionale all'ecosistema di questo simulatore a tutto tondo di vita artificiale.
L'interazione con gli elementi dello scenario sarà, questa volta, più massiccia che mai. Potremo addirittura insegnare ai nostri Norn a cucinare (con una gran quantità di ingredienti e



I Norn come Suor Germana?


I Norn sono particolarmente restii a lavarsi, ma per fortuna ecco arrivare dei bei nuvoloni.

ricette disponibili) e a suonare l'organo. In Albia troveremo anche tanti sottogiochi, e quindi potremo dilettarci, tra le altre cose, a rendere il nostro Norn preferito un imbattibile campione nel gioco del quindici. Per godersi i benefici evolutivi di *Creatures Adventures* non dovremo neppure disporre di una macchina particolarmente potente, ma sarà sufficiente un P200, con 16 Mb di Ram e una semplice SVGA a 2 Mb. Cosa? *CA* non sfrutta tutte le meraviglie pirotecniche delle lussuose schede 3D dell'ultima generazione?!?! Beh no, e non se ne sente il bisogno, anzi speriamo che sia bidimensionale anche l'engine del prossimo episodio della saga. *CA* è un gioco che, al pari dei suoi predecessori, non piacerà a tutti.
Sembra però che questo non importi molto alla Mindscape, che continua, imperterrita, a proporci un titolo anacronistico nell'aspetto tecnico, nonché inavvicinabile o poco appetibile per molti. Ma tutto questo fa onore alla Mindscape, che ha come prerogativa quella di proporre un titolo che ha la sua carta vincente, non tanto nella vendibilità, quanto nella qualità. Beh, per quel che mi riguarda, la mia copia di *Creatures Adventures* è prenotata da mesi...



FINAL FANTASY VIII

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	SQUARESOFT
GENERE	GDR
GIOCATORI	1
SITO WEB	www.eidos.com
USCITA	primavera 2000

L'ultimo capitolo di *Final Fantasy* non ha mancato di sollevare polveroni. I fan si sono nettamente divisi, in maniera ancor più estremista di quella riservata dagli appassionati di Guerre Stellari a La Minaccia Fantasma, giusto per rimanere in ambito "grande saghe". *Final Fantasy VIII*, capolavoro o mezzo fiasco? Difficile da dirsi, se la versione per PlayStation ha ottenuto voti che coprivano un campo variabile (dalla sufficienza all'eccellenza), quella per PC sarà destinata ad essere criticata in maniera ancora maggiore, ma solo dai puristi del genere, dato che (nonostante *Baldur's Gate*, *Ultima On Line* e quant'altro offra il panorama dei GDR per PC) la versione per PC del settimo capitolo ha venduto abbastanza dal convincere la Eidos a importare, localizzare e distribuire anche quest'ultimo capitolo.

NON E' FACILE CAPIRMI...

Come l'episodio precedente (o forse meglio, o forse ancora peggio? Vedremo in sede di recensione...) *Final Fantasy VIII* porta il mondo della magia, dei poteri sovrannaturali e una caratterizzazione tipicamente fantasy in un ambiente altamente tecnologico. L'unione dei due elementi è comunque resa con notevole maestria dai coder della Squaresoft Hawaii (gruppo che ha sviluppato la versione originale del gioco), che riescono a far convivere nel migliore dei modi i due "habitat". Ancora una volta ci troveremo tra le mani un titolo che non offre un'interazione con l'ambiente, i personaggi e ogni elemento particolarmente spiccata, puntando maggiormente sull'epicità delle situazioni, su una trama intricata (al livello di quella del 7?) e una profonda caratterizzazione dei personaggi.



Uno dei primi momenti dlel'intero gioco, da notare l'ottima scelta dei colori.

Come già detto la magia gioca un ruolo di primo piano nel mondo di *Final Fantasy VIII* e per questa edizione è stato pensato un sistema di gestione delle magie completamente rinnovato rispetto al Materia System che si trovava in *Final Fantasy VII*. Il Junction System, questo il nome del nuovo sistema adottato, obbliga il giocatore a procurarsi "manualmente" le magie di cui ha bisogno dai nemici, permettendogli poi di combinarle tra di loro e con il personaggio per migliorarne le caratteristiche. Rimangono, ovviamente, le spettacoloso ed esibizioniste Guardian Forces, le enormi creature magiche che vengono evocate dal giocatore e che arrivano a esercitare un ruolo ancora più importante che nello scorso episodio del gioco. Quello che è sicuro è che la resa grafica degli attacchi delle Guardian Forces è assolutamente al di sopra di ogni critica, basti dare un'occhiata a qualche immagine che accompagna questa pagina. Parlando di realizzazione grafica, *Final Fantasy VIII* si discosta in maniera piuttosto decisa dai suoi antenati, offrendo dei personaggi non più super-deformed o comunque piuttosto tondi e infantili, quanto degli eroi (o dei semplici comprimari) dall'aspetto più realistico, realizzati seguendo le proporzioni che ci ha dato madre natura (se non fosse per i capelli) ed eliminando ogni tocco d'ironia. Questo per rendere il tutto più vicino, probabilmente, alle esigenze dei giocatori americani, target a cui si sono ispirati i programmatori della Squaresoft per FF8. L'uscita di *Final Fantasy VIII* per PC è prevista per i primi mesi del 2000, ci rivediamo prossimamente nelle pagine delle recensioni di J.



Un'imponente Guardian Force, brrr, siamo terrorizzati.



Una battaglia nel bel mezzo di un boschetto.

Quale la necessità di *Final Fantasy VIII* su PC? Semplice, fungere da alternativa per chi non è un appassionato dei più classici GDR occidentali sulla falsariga di AD&D e compli ci vari. Questa nuova versione dello "spaccaclassifiche" Squaresoft sembra incarnare alla perfezione la nuova tendenza di questo genere: spettacolarizzare al massimo il gioco e ridurre al minimo l'interattività. Vedremo se l'alchimia funziona come vogliono i programmatori Square.



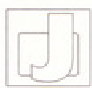
Il vostro rivale di sempre, Seifer, vi incoraggia a farvi avanti nella stupenda intro



In basso a destra si vedono i soliti contatori degli HP.

FIGLI ILLEGITTIMI

Dopo l'arrivo di *Final Fantasy VII* su PC, si è effettivamente creato un piccolissimo mercato di questo particolare genere di GDR (che, lo sottolineiamo, almeno a nostro avviso, non rappresenta un tipo di gioco inferiore ai classici GDR, ma solo alternativo). Basti pensare a due giochi come Silver e *Darkstone*, pubblicati, rispettivamente, nella scorsa primavera e ad inizio autunno. *Silver*, sviluppato e prodotto dalla Infogrames, riprende lo stile grafico e la struttura dei più celebri GDR nipponici, pur risultando meno curato e molto meno intrigante di *FF7*. *Darkstone* è solo lontanamente paragonabile a un GDR nipponico, pur avvicinandocisi per quel che riguarda gli elementi di azioni, che lo allontanano dai più rigorosi *Baldur's Gate* e compagnia varia.



RECENSIONI GENNAIO 2000

VOTO
GLOBALE 0.0

GIOCABILITA'
La voce più importante della pagella. Più il gioco è divertente, intrigante e con un buon controllo, più alto è il voto

LONGEVITA'
La lunghezza vera e propria del gioco, il valore di "rigiocabilità", il livello di difficoltà. Si parla della durata vera e propria di un videogioco

GRAFICA
L'aspetto puramente visivo di un gioco viene qui giudicato: l'uso dei colori, la resa delle animazioni, il livello di dettaglio, la velocità di gioco

SONORO
Il commento sonoro di un gioco è importante, questa voce giudica la colonna sonora, così come gli effetti

Strana situazione quella che ci si appresta a vivere durante questo Natale '99. Da una parte la PlayStation, con buoni titoli, ma senza gli scala classifiche degli scorsi natali: i titoli importanti si sono guadagnati il loro spazio sugli scaffali a novembre (pensiamo a *Spyro 2, Resident Evil 3: Nemesis, Final Fantasy VIII* versione italiana e i soliti blockbuster *Fifa 2000, Madden 2000* e via di questo passo). Dopo la conferma del ritardo di Gran Turismo 2, di cui disperiamo di poter pubblicare la recensione anche sul prossimo numero di J, i giochi degni di nota per il 32 bit Sony sono arrivati col contagoccie, se non fosse stato per le due autentiche perle: *Medal of Honor* e *Crash Team Racing*. Diversa, ma solo in parte, la situazione del Nintendo 64 che, come da sempre, riesce a esprimersi al meglio sotto l'albero, col conforto delle luci colorate e delle palline lucenti: *Jet Force Gemini, Resident Evil 2* (alleluja!), *Donkey Kong 64* (la cui recensione è slittata al prossimo numero perché abbiamo purtroppo ricevuto il gioco solo a qualche giorno di chiusura, impossibile giudicare a mente fredda un nome così importante in soli quattro o cinque giorni) e altri giochi di contorno piuttosto interessanti, tra cui il *Lego Racers* che trovate alloggiato da qualche parte in queste pagine. Niente da dire anche per il Dreamcast, i giochi recensiti in questo numero spaziano dalla semi delusione di Giga Wings al già "classico" Sonic Adventure (di cui proponiamo la recensione dell'edizione PAL uscita a metà ottobre), da *Toy Commander* a *Zombie Revenge*, la situazione appare comunque rosea, soprattutto in vista di un dicembre da cardiopalma... affilate i joypad, il mese prossimo J vi offrirà le recensioni di titoli quali *Shen Mue, Berserk, Virtua Striker 2000, NBA 2K*. Il panorama PC assiste in questi giorni a uno dei suoi migliori Natali da anni a queste parti, se verranno rispettate le date di uscita di *Messiah* e *Quake III*. Intanto abbiamo sviscerato i segreti di *Tomb Raider IV* e *Indiana Jones e La Macchina Infernale* (notate qualche somiglianza tra i due?), osservato le mosse della Bullfrog post-Molynoux con *Theme Park World* e altro ancora. La situazione che si sta preparando è quella di una "guerra globale", il Dreamcast continua a ingranare le marcie senza troppi problemi, PlayStation e Nintendo 64 stanno giungendo alla loro morte naturale e nei prossimi sei mesi la scena si appresta a essere rivoluzionata, senza dimenticare che le prossime schede grafiche (GeForce in testa) e la promessa dell'X-Box di Microsoft promettono di rivitalizzare enormemente il mercato PC, comunque in continua espansione.



Ecco cosa succede dopo aver corretto tutte le recesioni di questo numero di J...

J MOST PLAYED

MARIO GOLF
Nintendo 64 (Nintendo)
Il gioco di golf dedicato al tubaiolo più celebre del mondo è un toccasana per le nevrosi da tempi moderni. Le serate di sfide tra Luigi e Yoshi si sono sprecate, alla ricerca dell'ultimo birdie o bogey, nel costante tentativo di tirare una pallina in mezzo alla fronte della principessa Peach.



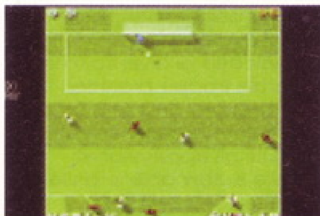
CRASH TEAM RACING
PlayStation (Sony)
Andare ad attaccare *Mario Kart* era lo scopo dell'ultimo titolo della Naughty Dog, il risultato è questo, la recensione è a pagina 89, il multitap, i joypad aggiuntivi e i popcorn fanno invece da contorno alla scrivania virtuale dello Stefante e di chi ha avuto la fortuna-sfortuna di giocare a *CTR*.



THE NOMAD SOUL
PC (Eidos)
Può la casa di *Tomb Raider* rivelarsi allo stesso tempo estremamente conservatrice e progressista allo stesso tempo? Non si sa, ma *Nomad Soul* rimane una delle migliori esperienze su PC di questi ultimi mesi, per non dire di più. La partecipazione del Duca Bianco David Bowie è solo la ciliegina finale...



TOTAL SOCCER 2000
Game Boy Color (Ubi Soft)
La corsa in metropolitana quotidiana del Ravanelli non è più la stessa da quando la Ubi Soft ha inviato alla pseudo redazione di J *Total Soccer 2000* per GBC, coppe, campionati, tutti nel vecchio e glorioso stile alla Sensi, se non per quel pizzico di strategia in meno, ma non si può voler tutto dalla vita. Forse.





HOT WHEELS TURBO RACING

PRODUTTORE	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE	STORMFRONT STUDIOS
GENERE	GUIDA ARCADE
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.ea.com

DI GIANLUCA LOGGIA ualone@edmaster.it

VOTO
6.5

GIOCABILITA' 6.5
+ Molto divertente eseguire le varie acrobazie
- Queste ultime potrebbero essere meglio integrate nel gameplay

LONGEVITA' 6
+ Molte piste e macchine segrete da scoprire
- E' il gioco stesso che stufa dopo un po' di tempo

GRAFICA 5.5
- Aspetto globale decisamente pacchiano
- Colori associati in modo spesso fastidioso all'occhio

SONORO 7.5
+ Effetti più che decenti
+ Colonna sonora d'autore, piacevole e adatta al gioco



Le macchinine sono tornate, se atterrate male da questo salto però potrebbero andarsene via un'altra volta.

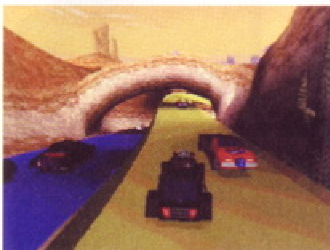
Pur non essendo un prodotto da denigrare, *Hot Wheels Turbo* Racing lascia l'amaro in bocca. Il lavoro svolto dagli Stormfront Studios non riesce a dare un'anima al gioco e di questo ne risente moltissimo l'appeal che il titolo può avere sul giocatore. Giocando a *HWTR* si ha forte la sensazione di avere tra le mani qualcosa di incompiuto o quantomeno di mixato male. In definitiva, però, il gioco non è malaccio e rimane tutto sommato consigliabile a chi volesse provare qualcosa di diverso (ma senza troppe pretese) nel settore driving e fortemente raccomandato a tutti gli appassionati delle automobiline della Mattel.

Con *Hot Wheels Turbo Racing* gli Stormfront Studios percorrono il cammino tracciato da Codemasters e dai vari episodi di *Micro Machines*. La meta è la stessa: realizzare un gioco di guida arcade sfruttando la licenza di un logo famoso legato al mondo delle macchinine per collezionisti. *HWTR*, però, a differenza di *Micro Machines*, è molto più facilmente assimilabile a un classico gioco di guida arcade. Vediamo quanto questo possa incidere sulla qualità complessiva del titolo.

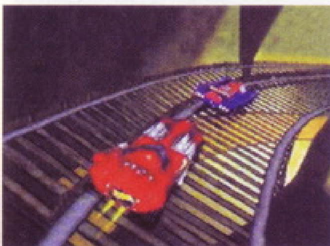
Correre bene rimane fondamentale, ma la vera chiave di lettura di questo gioco sono le acrobazie. Se solo si fosse riuscito a rendere ancora più caratterizzante l'utilizzo delle acrobazie probabilmente ci troveremmo di fronte ad un prodotto di ben altra portata.

I PRIMI MINUTI

Finito il breve filmato introduttivo, il primo approccio con i menu del gioco non risulta dei migliori. Provando a "sfogliare" le varie vetture che *HWTR* mette a disposizione si nota un fastidiosissimo rallentamento (dovuto probabilmente alla necessità di caricare il file audio relativo al nome della macchina) che non permette una comoda carrellata delle automobili disponibili. Per il resto c'è la possibilità di personalizzare il proprio pilota virtuale (almeno per quanto riguarda il nome) e di dare uno sguardo alle opzioni di gioco, che consentono, tra le altre cose, di modificare il livello di difficoltà, riconfigurare i tasti del controller e scegliere la canzone da ascoltare durante la gara. Tornando alle automobili disponibili, queste variano non solo nell'aspetto esteriore, ma anche per quanto riguarda caratteristiche come velocità, controllo e comportamento nelle acrobazie. Dopo due o tre gare di prova utili a familiarizzare con i controlli (niente di particolarmente complesso, la macchina si guida abbastanza bene servendosi dei due stick analogici del Dual Shock, del quale sono sfruttate bene anche le vibrazioni) e con una o più vetture in particolare, il passo istintivo è quello di cimentarsi nella Hot Wheels Cup, l'unico torneo disponibile ad inizio gioco. Questa competizione ci dà la possibilità di vedere cosa ci offre seriamente il titolo degli Stormfront Studios.



L'accostamento cromatico è effettivamente discutibile, ma almeno i tracciati non sono poi malaccio.



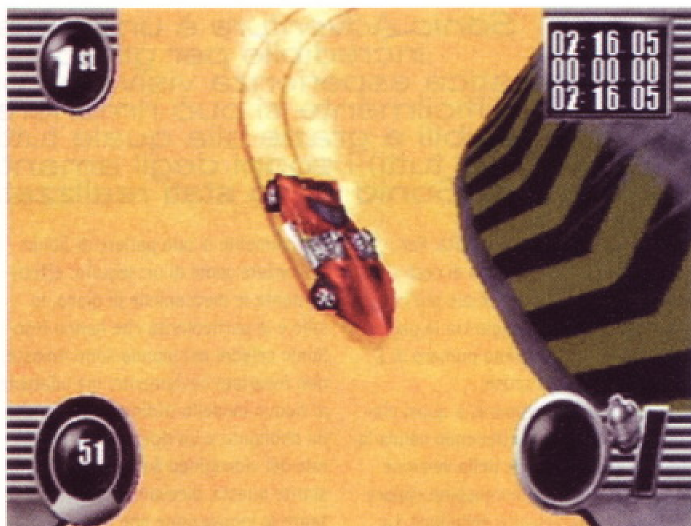
Una vettura decisamente futuristica per una corsa tutt'altro che normale. In Hot Wheels i giri della morte sono all'ordine del giorno.

COSA C'E' DI DIVERSO

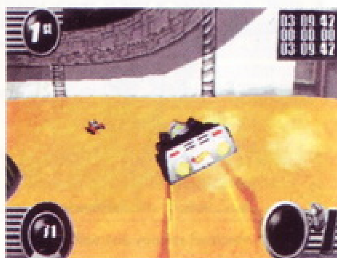
Se inizialmente si può avere l'impressione di trovarsi a giocare con un canonico videogame di corse arcade, basta osservare attentamente lo stile di guida degli avversari per rendersi conto di cosa bisogna veramente fare per vincere una gara o una competizione. Correre bene, per carità, rimane fondamentale, ma la vera chiave di lettura di questo gioco (come avrà intuito qualunque appassionato di macchinine della serie Hot Wheels) sono le acrobazie. Per battere in velocità gli avversari, infatti, è necessario fare un appropriato uso dei Turbo Boost, in grado di offrire alla vettura una spinta e una velocità fuori dal normale, ma per la breve durata di uno o due secondi. E il modo per ottenere i Turbo Boost è, appunto, eseguire acrobazie in modo corretto. Inutile dire che le piste sono disegnate in modo da offrire diversi punti in cui è facile destreggiarsi in giravolte, rotazioni o avvitamenti. Tutti i percorsi del gioco presentano punti come ponti interrotti a metà, burroni, gallerie da centrare al volo e tutto quanto può rendere la guida il più spericolata e spettacolare possibile. Ogniqualvolta si esegue una acrobazia in modo corretto un certo numero di Turbo Boost (variabile a seconda della spettacolarità dell'acrobazia e del tempo in cui la vettura rimane in aria) viene aggiunto al Turbo Meter presente sullo schermo. Studiare una pista in *HWTR*, quindi, non significa solo tener presenti i punti in cui è possibile tagliare di più per guadagnare qualche decimo di secondo sugli avversari, i punti in cui è necessario frenare in anticipo e i punti in cui bisogna premere al massimo sull'acceleratore. Oltre a tutto ciò, una buona strategia di gara prevede la perfetta conoscenza di tutti i punti in cui è possibile eseguire acrobazie, e che tipo di



Ben tre macchinine su schermo che svolazzano allo stesso tempo, una volta era tutto semplice, non servivano console e joypad...



Una curva riuscita e piuttosto impegnativa, anche in Hot Wheels non mancano dei punti di difficile esecuzione.

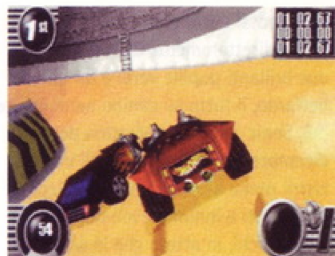


Le vetture disponibili sono molteplici, tutte piuttosto divertenti da vedere ma non radicalmente diverse tra di loro.

acrobazie. Saltando su un ponte rotto, per esempio, può essere conveniente eseguire rotazioni a 360 gradi della vettura, mentre precipitando giù da un burrone può risultare più facile affidarsi a dei "comodi" avvitamenti. Inoltre il numero di Turbo Boost accumulabili non è infinito, per cui è bene usare anche questi al momento opportuno, magari nei rarissimi rettilinei o immediatamente dopo una brusca frenata. Altro elemento importante per portare a casa una vittoria è costituito dagli incidenti tra le vetture in corsa (e anche qui gli appassionati delle macchinine a cui il gioco è ispirato si sentiranno decisamente a casa). Urtando una vettura avversaria è possibile danneggiarla fino a farla esplodere, facendole perdere così secondi molto preziosi ai fini della vittoria finale. Per avere la meglio in uno scontro a sportellate è spesso utile raccogliere i vari power up sparsi per la pista, alcuni dei quali sono stati realizzati proprio pensando alla distruzione delle altre vetture. Altri power up sono utili per aumentare il numero di Turbo Boost nel proprio Turbo Meter, per incrementare le qualità acrobatiche della macchina, migliorarne la tenuta di strada, la risposta dei freni o altro. Le piste presentano, inoltre, un discreto numero di scorciatoie o percorsi secondari, da conoscere a fondo se si vuole sfruttarli per ottenere tempi migliori o per costruirsi una strada ideale per eseguire acrobazie. Molte delle vie secondarie, infatti, sembrano fatte apposta per permettere al giocatore di esibirsi in movimenti spettacolari. Tutti questi ingredienti rendono la gara ben diversa da una normale corsa di macchine e quello che ne viene fuori è un prodotto che si discosta abbastanza da quello che può essere un classico gioco di guida arcade. Abbastanza... ma non del tutto.

IL RISULTATO, PERO'...

La più grande pecca di *HWTR* è forse proprio questa: il presentare elementi abbastanza singolari, come le acrobazie e la possibilità di distruggere le macchine avversarie, non riesce a liberarlo in modo definitivo dalla struttura di gioco di guida a cui è decisamente legato. La sensazione di star giocando a un gioco di guida (peraltro abbastanza anonimo se confrontato con altri titoli del genere) alla fin fine rimane forte nel giocatore, nonostante le aggiunte "acrobatiche" al gameplay. Ecco, forse proprio il fatto che



Una visuale da dietro la piccola vettura. Tutt'attorno sono disposti i vari menu e box di controllo del gioco.

gli elementi caratteristici del gioco sembrino delle semplici aggiunte non permette la riuscita di un feeling stabile tra gioco e giocatore. Ed è un peccato, perché il lavoro realizzato dagli sviluppatori ingaggiati da Electronic Arts non è da disprezzare totalmente. Se solo si fosse riuscito, forse in fase di realizzazione delle piste, a rendere ancora più caratterizzante l'utilizzo delle acrobazie probabilmente ci troveremmo di fronte ad un prodotto di ben altra portata. La longevità del titolo è minata più dalla poca esaltazione che il giocatore può provare nell'affrontare le varie piste che dal numero di macchine o tracciati a disposizione. Di piste e vetture, infatti, in *HWTR* se ne trovano eccome. Fin dall'inizio si può scegliere tra un buon numero di macchine e un bel po' di piste. Vincendo nelle varie competizioni si ottengono altre macchine (alcune delle quali molto carine e, soprattutto, efficienti) e altre piste. Ancora una volta, la sensazione di avere a disposizione tante belle cose e che non siano state sfruttate proprio a dovere avanza decisa...

DUE PAROLE SULL'ASPETTO ESTETICO

La grafica di *Hot Wheels* risulta spesso pacchiana, forse a causa di scelte cromatiche il più delle volte discutibili. Non è raro trovarsi di fronte a veri e propri "inguacchi" di colore fastidiosi all'occhio. Probabilmente l'intenzione dei grafici era quella di rifarsi allo stile delle macchinine della Mattel, in ogni caso il risultato lascia decisamente a desiderare. Molto meglio il sonoro, invece, che, mantenendosi nella norma per quanto riguarda gli effetti, merita decisa approvazione per quanto riguarda le musiche che accompagnano le varie gare. La colonna sonora del gioco è infatti composta da brani di artisti più o meno famosi, come i Metallica, Alex Skoinick and Friends (apperò! NdMatt) e altri. Brani che per lo più risultano adeguati al tipo di gare a cui fanno da sottofondo.

La grafica di Hot Wheels risulta spesso pacchiana, forse a causa di scelte cromatiche il più delle volte discutibili

LE ACROBAZIE



Le acrobazie eseguibili in HWTR sono di diverso tipo. Eccone una veloce carrellata.

- **Airtime.** Più che di vera e propria acrobazia, si tratta del tempo in cui si riesce a stare in aria con la propria vettura. Più si riesce a rimanere lontani dall'asfalto, maggiore sarà il numero di Turbo ottenuti.
- **Flips.** Giravolte in avanti o all'indietro. Eseguendo un buon numero di giravolte si riceverà in cambio un buon numero di Turbo Boost.
- **Spins.** Le acrobazie preferite da chi scrive. Si tratta di rotazioni (in senso orario o antiorario) da far fare alla propria vettura mentre è in aria.
- **Rolls.** L'acrobazia forse più difficile da eseguire. Si tratta di avvitamenti, per l'esecuzione dei quali è necessario utilizzare il freno a mano.



SONIC ADVENTURE

PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	SONIC TEAM
GENERE	PIATTAFORME 3D
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.dreamcast-europe.com

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it



VOTO **9.5**

GIOCABILITA' 9.5
+ Impulsivo, istintivo, divertentissimo, vario, frenetico, basta?
- Qualche minimo e sporadico rallentamento

LONGEVITA' 9
+ Di per sé non lunghissimo, ma con sei personaggi...
+ Livelli lunghi e vasti

GRAFICA 9.5
+ Bellissima, colorata, spettacolare come poco altro
- Qualche errore nelle inquadrature

SONORO 8.5
+ Alcuni motivi riusciti ed estremamente d'atmosfera
- Altri un po' sotto la media



Ed ecco la famigerata opzione per settare il gioco a 50 o 60 Hz...

Il Sonic Team è tornato al lavoro su un reale gioco di Sonic dopo diversi anni ma lo ha fatto in grandissimo stile. *Sonic Adventure* è tutto quello che gli appassionati (e non) di Sonic potevano chiedere al loro eroe una volta capitato in un mondo tridimensionale e molto, molto di più. Un gioco che va al di là dei più classici giochi di piattaforme tridimensionali, facendo compiere un piccolo ma importante passo in avanti al genere, come già aveva fatto *Banjo & Kazooie* (*Mario 64* non conta, il genere l'ha inventato). Complimenti vivissimi a Mr. Yuji Naka (cfr. pagina 140).

Grossi occhi che sembrano usciti direttammente da un manga, due brillanti pupille verdi e un ghigno beffardo, il tutto su campo nero: estate '98, Sonic è tornato. Mattina del 5 dicembre 1998, lunghe file di impazienti otaku affollano i marciapiedi antestanti a innumerevoli negozi di videogiochi, in attesa che la saracinesca si apra. Giovedì 14 ottobre 1999, lancio europeo del Dreamcast, il porcospino fa il suo trionfale rientro in scena anche nel Vecchio Continente.
Tre diversi momenti di un'unica storia, una storia che racconta del ritorno di una della più celebri figure del mondo dei videogiochi, che celebra la sua ultima ma non ultima avventura. Toni esageratamente entusiastici per i vostri gusti? Non avete ancora letto il resto...

...E LO CREO' CON LUNGHI E AFFILATI ACULEI

Se pensate di non poter soppravvivere a un impressionante sequela di elogi e sperticate denuncie di qualità (perché questo sarà lo stile della recensione che vi apprestate a leggere), allora girate subito due volte la pagina. Amanti alla follia del pazzo tubaiolo (Mario), Sonic vi procura tuttoggi fastidiosi brividi alla schiena? Se così fosse queste tre pagine potrebbero rappresentare un serio problema per la vostra incolumità, ma se è vero la metà di quello che sembra sia successo al mercato dei videogiochi negli ultimi anni, difficilmente potranno nascere problemi di qualsiasi sorta, perché difficilmente si trovano, ormai, veri amanti delle più stagionate mascotte, capaci (giustamente, ingiustamente, puerilmente?) di aggrapparsi a una bandiera e rimanervici appesi a tempo indeterminato. La PlayStation è arrivata e con lei Lara, l'anti mascotte per eccellenza, il personaggio che maggiormente ha saputo rappresentare qualcosa che non c'era e non c'è... ad ogni modo, rientrino i vassalli e i fanti di corte, si dispongano i tappeti delle grandi occasioni, i Re hanno fatto ritorno, a tre anni di distanza, ma finalmente si sono ritrovati: Sonic e Mario, nulla è cambiato. Forse.
Sonic Adventure, se pensate che un titolo abbia poco a che spartire con il cuore vero e proprio di un gioco, specialmente nel caso di seguiti e affini, accantonate l'idea, *Sonic Adventure* prende l'universo di Sonic, il personaggio, gli elementi base e li ristruttura da capo a piedi, quel che ne esce è un

> *Sonic Adventure* è una gioia incredibile per gli occhi, una fantastica esperienza visiva a cui difficilmente si può rimanere impassibili e grazie alla quale tutti (e proprio tutti) i sogni degli amanti di Sonic sono stati realizzati

Signor Gioco di prima qualità. Per chiunque non avesse idea di cosa sia o sia stato Sonic, uno speciale più che esauriente trova alloggio tra le pagine 26 e 33 di questo primo numero di J, ora non avete più scuse.
Sonic Adventure propone, a quasi cinque anni di distanza (tenendo valida la data di pubblicazione della versione nipponica di *SA*), il porcospino capace di correre alla velocità della luce. La differenza principale tra il passato remoto e il presente è pressoché l'intera concezione di gioco di piattaforme, scossa, scombussolata e rimodellata a proprio piacimento da *Super Mario 64* (Nintendo 64, giugno 1996) prima e *Banjo & Kazooie* (Nintendo 64, giugno 1998) poi. Ora le tre dimensioni sono il quantitativo minimo per dirsi al passo coi tempi e data la sua natura "really cool", Sonic non può certo rimanere legato a qualcosa di vecchio: ecco a voi tre esaurienti dimensioni, coperte nel migliore dei modi dalle texture rese disponibili non solo dall'ingengo del Sonic Team (letta l'intervista a pagina 140?), ma anche e soprattutto dalla potenza della scheda grafica Power VR2 e dagli 8 mega di RAM Video che albergano sotto il bianco cofano del DC. Ma l'aspetto grafico trova esauriente descrizione più avanti nella recensione.

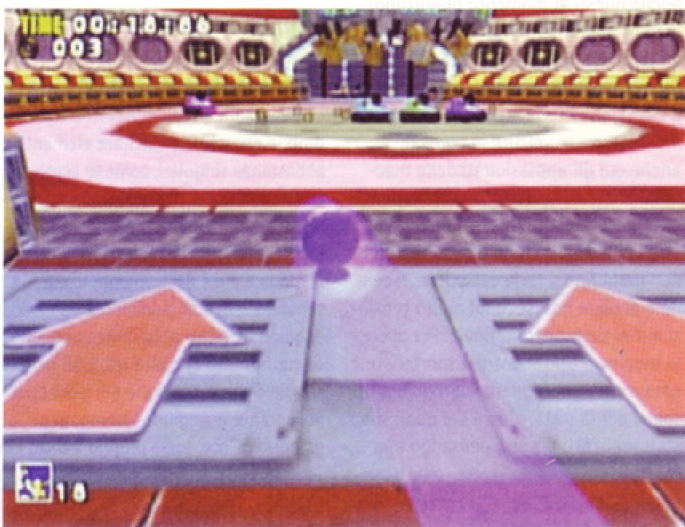
Difficilmente si può parlare di *Sonic Adventure* come di un seguito: effettivamente le meccaniche di gioco, lo stile e le particolarità che hanno reso Sonic celebre nel mondo sono rimaste, non invariate ovviamente, ma adattate al nuovo modello tridimensionale, che ha obbligato a un ripensamento generale del videogioco Sonic. Ma nonostante questo, dicevamo, sono tali e tante le innovazione che trovano spazio nel GD della Sega che *SA* riesce a



Usciamo vincitori ancora una volta



Mai dare retta alle ragazze!


Gli effetti di luce sono decisamente ben realizzati


Il livello qualitativo delle texture è da togliere il fiato, Sonic è tornato e lo ha fatto in grandissimo stile


Guardando il mondo dall'alto



Signori, fate la vostra scelta!


L'Ice Cap Zone ricorda da vicino l'omonima zona di Sonic 3

discostarsi pesantemente dai suoi predecessori e in maniera sensibile anche dai migliori esponenti del genere presenti oggi come oggi (*Mario 64*, *Banjo & Kazooie*, *Donkey Kong 64*). In primis va segnalata la presenza di ben sei personaggi, tutti utilizzabili nel gioco, anche se l'avventura principale rimane a solo appannaggio del porcospino blu e solo (si fa per dire) altri due o tre dei figurini presenti si possono permettere un'avventura degna di tal nome: parliamo principalmente di Tails, Knuckles e Amy.

Spieghiamo però come funziona il tutto: si parte con Sonic impegnato ad affrontare una strana creatura gelatinosa, Chaos, di fronte al municipio di Station Square, una popolosa cittadina che conta tra i suoi concittadini anche Sonic e compagnia bella. Una volta sconfitta la misteriosa creatura (scontro che funge da vera apertura del gioco) Sonic si lancia alla ricerca del Dr. Robotnick, Eggman per gli amici, figura che si cela, ancora una volta, dietro alle preoccupazioni del mondo di Sonic. Dopo lo scontro iniziale ci si ritrova in una vero e proprio centro cittadino ottimamente riprodotto, con macchine che riempono le strade (anzi "la" strada) e alcuni edifici in cui è possibile fare irruzione a velocità della luce. Si tratta a tutti gli effetti dell'equivalente del castello di *Mario 64* o della Gruntilda's Lair di *B&K*. Le suddette zone sono state denominate dal Sonic Team come Adventure Field, al contrario dei livelli veri e proprio, chiamati Action Stage.

Nei vari Adventure Field (non solo il centro cittadino, ma anche una giungla misteriosa, l'astronave di Eggman) è possibile parlare con alcuni personaggi, pratica alquanto inutile data la magrezza delle informazioni che possono fornire. Di ben altra caratura la conoscenza che sfoggia invece una particolare palla di energia che accompagna e segue Sonic nel suo peregrinare, facendosi sempre trovare al posto giusto nel momento giusto: non sapete cosa fare dopo aver completato l'ultimo livello? Andate a parlare con la fida bolla di energia e vi viene fornita qualche indispensabile indicazione.

AVVENTURA O GIOCO DI PIATTAFORME?

L'importanza degli Adventure Field in *SA* è sicuramente maggiore che in altri titoli simili. Nel gioco Sonic Team occorre muoversi da un punto a un altro senza una necessaria sequenzialità, ritornando più volte sui propri passi, utilizzando chiavi per aprisi l'accesso agli Action Stage, magari venendo colti di sorpresa da una sequenza (tutte rigorosamente in tempo reale) che vede il comparire ora di Egmman, ora di altri nemici o amici. Nonostante sia stata data grande rilevanza agli Adventure Field, la relativa semplicità delle azioni da eseguire al loro interno e l'aiuto sempre pronto della già citata palla di energia, rendono *SA* comunque un gioco di piattaforme con qualcosa in più, non proprio un'avventura (anche se il nome scelto per il gioco appare pienamente giustificato, soprattutto se si compara *SA* con i più classici titoli del genere).

La parola "Adventure" trova ulteriore giustificazione se si pensa all'evoluzione del personaggio di Sonic, che ora parla, si agita, mostra in tutto il suo slang americano (o giapponese, mentre i sottotitoli appaiono in inglese, francese, tedesco o spagnolo, ma non italiano) il suo essere "cool". Sonic interagisce con gli altri personaggi e le avventure di tutti e sei i protagonisti si intrecciano come un puzzle dalle perfette scontornature. La disponibilità dei personaggi secondari (anche se a volte è decisamente riduttivo definirli in tal maniera) si evolve con il progredire del gioco: recuperato Tails da un atteraggio di fortuna con il suo biplano lo possiamo controllare (sempre scegliendolo a inizio gioco), una volta incon-

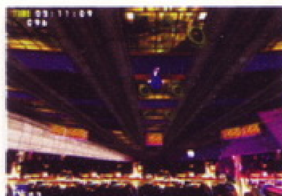
Sonic Adventure prende l'universo di Sonic, il personaggio, gli elementi base e li ristruttura da capo a piedi, quel che ne esce è un Signor Gioco di prima qualità

TAMAGOTCHI VMU

Una delle più apprezzate possibilità offerte dalla VMU (Visual Memory Unit, la memory card del DC insomma) è quella rappresentata dal suo piccolo schermo a cristalli liquidi, schermo che all'occorrenza fa da teatro a semplici sottogiochi tratti dai giochi per DC veri e propri, giochi che possono essere apprezzati anche portando in giro la piccola VMU. Sonic Adventure offre nientepopodimeno che... *Chaos Adventure*, ovvero un piccolo virtual pet di cui prendersi cura, nutrire, far crescere, come il miglior Tamagotchi. Il piccolo essere (chiamato Chaos) può interagire, in particolari sezioni di SA, con il gioco vero e proprio, venendo a contatto con gli animali presenti nel gioco e concorrendo in divertenti corse tra diversi Chao. Un po' complicato da descrivere, ma decisamente riuscita come idea!


Una scia di luce segue l'evoluzioni di Sonic


Un vero e proprio Flipper che vede Sonic protagonista sotto forma di pallina


Altra ripresa decisamente cinematografica



Uno dei passaggi più veloci e divertenti dell'intero gioco, ancora a 50Hz

SECONDO PARERE

Lo so che tutti vi state chiedendo se *SA* è meglio di *Mario 64*. Fondamentalmente diverso, ma inevitabilmente da confrontare con esso, Sonic ne esce decisamente vincente in quanto a varietà e genialità e, forse, un po' sconfitto per l'atmosfera. In Mario si respira chiaramente l'aria di un mondo fantastico da esplorare, qua si ha a che fare con qualcosa di forse meno vivo, ma sicuramente altrettanto appassionante. In ogni caso *Sonic Adventure* è "qualcosa".. Qualcosa da avere, da vivere e da custodire gelosamente nei propri ricordi di videogiocatore. Detto questo, mi sembra inevitabile cercare il pelo in mezzo a tanta grazia e dire che, effettivamente, ci sono dei problemi di clipping, sporadici rallentamenti, e qualche pecca nella gestione della telecamera. Ok, chi se ne frega, compratelo.

Andrea Maderna


E' o non è bello?


La scelta all'interno dell'Adventure Field della Twinkle Park Zone


Se le curve vi fanno star male, state alla larga da Sonic Adventure!

trato Knuckles anche la rossa echidna si alleerà con Sonic e Tails, così come succede con Amy, E102 Gamma, Big... gatto con la mania del pesce. Ogni personaggio ha naturalmente le sue peculiarità, tali da rendere le proprie avventure uniche rispetto ai rimanenti componenti della compagine, riuscendo nel tentativo di rendere *SA* un gioco divertente, vario e sempre nuovo (sempre o quasi). Utilizzando Miles "Tails" Prower, per fare un esempio, molti livelli andranno affrontati nell'ottica della sfida all'amico porcospino: non meravigliatevi quindi di vedere Sonic e Tails correre giù da una montagna innevata, con uno snowboard ai piedi, cercando di tagliare per primi il traguardo. In generale tutte le missioni di Tails consistono comunque nel battere sul tempo il protagonista vero e proprio. Più dei divertenti e frenetici sottogiochi che una vera e propria avventura alternativa. Tails presenta comunque delle possibilità di movimento (può volare con l'utilizzo strategico della propria coda) che gli permettono di raggiungere locazioni altrimenti irraggiungibili per Sonic. A sua volta Knuckles può planare dopo aver spiccato un salto, può lanciare temibili pugni con cui attaccare i nemici e, soprattutto, emulare i più scaltri arrampicatori dello sport estremo utilizzando i propri pugni dotati di spuntoni per scalare qualsiasi superficie. In questo modo Knuckles presenta, a differenza di Tails, nuove modalità di approccio ai livelli, segue effettivamente delle strade completamente diverse da quelle già battute dal suo compare Sonic, svelando nuovi anfratti degli enormi livelli del gioco. Lo scopo di Knuckles è quello di recuperare dei frammenti del grosso diamante andato distrutto e di cui l'echidna era il custode: per far questo ha a disposizione un particolare radar che lo aiuta nell'orientamento. Rimangono quindi Amy (che assieme a Knuckles sembra essere il personaggio meglio riuscito - non trattiamo ovviamente Sonic - capace di attaccare con un enorme martellone e impegnata in particolari livelli, tutti ottimamente realizzati) ed E-102 Gamma (che si rivela essere un robot dalle abili capacità da cecchino, buona parte delle sue missioni consistono nell'esplorare dei piccoli livelli sparando missili a dei pupazzi rappresentanti i "buoni" del gioco: Sonic, Knuckles, Tails...). Si chiude con Big, la cui occupazione principale è quella di pescare il cibo necessario al proprio amico del cuore, una ranocchia decisamente affamata ma anche dalle strane abitudini dopo un incontro ravvicinato con Eggman e i suoi scagnozzi.

TECNICAMENTE PARLANDO

Sonic Adventure è una gioia incredibile per gli occhi, una fantastica esperienza visiva a cui difficilmente si può rimanere impassibili e grazie alla quale tutti (e proprio tutti) i sogni degli amanti di Sonic sono stati realizzati. Texture dotate di una risoluzione e di una definizione difficilmente commentabile, utilizzo dei colori semplicemente eccellente, velocità di gioco (come sempre) assolutamente adrenalinica e straordinaria imponenza delle strutture di contorno. Le criticate telecamere virtuali del gioco sono state parzialmente riaggiustate per questa versione (che si rivela essere nient'altro che la conversione dell'ultima edizione Giapponese: *Sonic Adventure International*) e nonostante qualche minima incompresione tra un regista fantasma e le effettive riprese, tutto si comporta in maniera discreta. Davvero spettacolari e cinematografiche alcune carrellate che riprendono Sonic correre da dietro, davanti, a testa in giù, ribaltando il mondo del porcospino.

Complimenti davvero vivissimi al Sonic Team. Gli effetti visivi sono più che riusciti, così come le animazioni dei diversi personaggi e il concept stesso dei nemici.

Le strutture dei livelli non tradiscono le migliori esperienze dei precedenti capitoli di Sonic offrendo intricati labirinti di piattaforme, momenti di assoluta incoscienza del giocatore che viene sballottolato a destra e a manca e tanto altro ancora.

Ancora ci sarebbe da disquisire sui sottogiochi, su alcune geniali trovate grafiche e di concezione, sull'ottima gestione del sistema di controllo, sulle nuove abilità acquisite dal porcospino, sul divertimento puro e semplice che riesce a distillare *Sonic Adventure*, ma per questo non basterebbero altre cinque o sei pagine. Bentornato Sonic, bentornata Sega, ben ritrovato Sonic Team.





Gli effetti di fumo nelle fogne della Casinopolis Zone sono davvero ben fatti



HYBRID HEAVEN

PRODUTTORE	KONAMI
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	ACTION/RPG
GIOCATORI	1/2
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.konami.com

DI ANDREA MADERNA giopep@edmaster.it

VOTO
7.5

GIOCABILITA' 8
+ Sistema di combattimento originale e ricco di possibilità
- Imprecisioni nel sistema di controllo e di gestione della telecamera

LONGEVITA' 7
+ Trama e atmosfera ai massimi livelli spingono ad andare avanti
- Non lunghissimo e sulla distanza un po' monotono

GRAFICA 7
+ Ottimo design con splendide ambientazioni
-Texture un po' povere, sporadici rallentamenti e alta risoluzione inservibile

SONORO 8.5
+ Commento musicale incredibilmente ben riuscito e buona sintesi vocale
- Effetti sonori nella media

Hybrid Heaven è sicuramente un ottimo gioco frustrato da alcuni pesanti difetti che gli impediscono di raggiungere l'eccellenza. La splendida trama e la grandissima atmosfera (supportata da un impianto grafico e sonoro di ottima qualità) stemperano la monotonia ma, è inutile negarlo, alla lunga la ripetitività si fa sentire. Qualche magagna nel sistema di controllo e una non eccelsa longevità (anche se superiore a quella di molti "capolavori" per Psx) gli fanno mancare di un soffio l'agognato Joypad d'argento ma non gli impediscono di essere un gioco straconsigliato anche grazie all'originale sistema di combattimento e alla mai abbastanza lodata trama. Fa rabbia: con un po' più di varietà nella struttura di gioco avremmo forse avuto fra le mani un vero gioiello.

Washington D.C. 19 Dicembre 1999. Manca poco all'ultimo natale del millennio. Un uomo è solo in casa, seduto sul divano. Osserva la foto di una giovane donna di bell'aspetto. Stacco. Il giorno dopo. Siamo in una fermata della subway newyorchese. La telecamera si sofferma su una ragazza bionda. E' la donna della foto. La stazione è deserta, a parte tre uomini vestiti in modo strano. Due sono vestiti di scuro, sembrano lo stereotipo dell'agente dell'FBI, il terzo pare essere un pellerossa, visti il vestiario e gli strani tatuaggi. Ad un certo punto il tizio visto all'inizio passa di fianco alla donna senza degnarla di uno sguardo e si dirige verso i tre uomini strani. Il pellerossa appena lo vede pare impazzire: estrae improvvisamente la pistola e lo uccide prima di venir trascinato via a forza dagli altri due uomini. Il cadavere scompare in un turbinio di luci mentre il passaggio di un treno in corsa copre i rumori della fuga dei tre uomini. Adesso la stazione è deserta. Sulla banchina è rimasta solo la donna che in silenzio cerca di capire cosa succede. Vedere morire davanti ai propri occhi l'uomo che si ama non è una cosa da tutti i giorni.

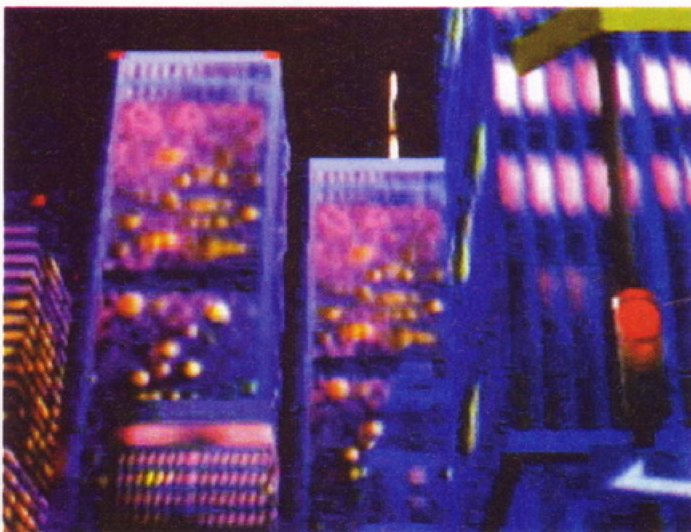
COSA CONTA DAVVERO?

Una delle cose più importanti in un videogioco è da sempre l'atmosfera. Saper coinvolgere appieno il giocatore e, soprattutto, far si che si lasci assorbire dalla storia fino in fondo è un dono; un dono che pochi hanno e che tutti vorrebbero avere. Questa capacità ai programmatori della Konami non manca di sicuro. Tutto si può dire di *Hybrid Heaven*, tranne che non sappia coinvolgere il giocatore con le sue atmosfere cupe, fumose ed epiche allo stesso tempo. Complice anche la notevole bellezza della trama, il gioco ci mette veramente poco a "tirarti dentro" e a far venire voglia di scoprire cosa c'è dietro l'angolo. La grafica è ottima. Niente di trascendentale, per carità: le animazioni dei personaggi non sono niente di clamoroso e l'utilizzo dell'espansione di memoria fa più male che bene (aumenta la risoluzione ma cala paurosamente il frame rate) ma il design delle architetture e dei vari mostri e personaggi è incredibilmente ben riuscito. Ambientazioni sotterranee enormi e maestose si estendono in profondità per chilometri e chilometri. Spazi aperti con piramidi e strane costruzioni si stagliano nel grigio cielo coperto di una base sepolta. Certe zone danno una sensazione di vastità, di enormità, di maestosità incredibile. Le varie creature che vi troverete a combattere variano dall'angosciante al semplicemente disgustoso ma sono tutte molto ben realizzate.
I personaggi sono uno più bello dell'altro, sia graficamente, sia come caratterizzazione. Certo, forse sono un po' stereotipati, ma sono ugualmente stupendi nella loro epicità. Il forte senso dell'onore del protagonista, i dubbi morali di alcuni dei personaggi secondari, la simpatica caratterizzazione retrò dei... Ma no, sto rischiando di svelare troppo. Forse è meglio chiudere qua il discorso. Giusto il tempo di fare un accenno alle splendide musiche che, con nenie angoscianti, soffuse melodie, ritmi incalzanti e silenzi assordanti riescono sempre a creare la giusta atmosfera.

> Nella sezione esplorativa del gioco non c'è da fare altro. Ed è questa la principale magagna di *Hybrid Heaven*. Alla lunga infatti, nonostante ci siano delle occasionali variazioni sul tema, può diventare un po' ripetitivo

SI, OK, TUTTO MOLTO BELLO, MA COM'È IL GIOCO?

Hybrid Heaven è fondamentalmente diviso in due fasi. Nella prima fase, quella principale, vi ritroverete a vagare per le ambientazioni del gioco, armati di una semplice pistola a corto raggio alla ricerca di una spiegazione per quello che sta succedendo. Con lo stick analogico controllerete il personaggio, facendolo correre o camminare a seconda dell'inclinazione. A dire il vero il controllo non è dei più precisi e in alcune occasioni avrete qualche problema a dirigere effettivamente il personaggio dove volete. Ma, in effetti, è più un problema di gestione della telecamera che altro. L'inquadratura alterna momenti di grande funzionalità ad altri in cui si fa fatica a capire cosa succede. Coi tasti A e B si gestiscono salto, sparo e comunicazioni coi personaggi non giocanti. Col tasto R si attiva la modalità cecchino, col grilletto ci si



Washington, deliziosa cittadina piena di amore, crimine e romanticismo. Blam!



E questo che coso sarebbe?



Un combattimento in piena regola, in alto si leggono gli HP, la Stamina e la potenza.

accuccia e coi tasti C si gestisce la telecamera. Premendo il tasto Start si entra nella schermata delle opzioni da cui si può accedere anche all'inventario dove controllare gli oggetti a disposizione ed eventualmente curarsi.
Sostanzialmente in questa sezione dovrete esplorare, saltare di qua e di la, raccogliere i bonus dagli appositi contenitori sparsi in giro, eliminare le difese automatiche della base a colpi di pistola e farvi strada nelle varie porte sbarrate distruggendone a pistolettate gli sbarramenti o gli appositi interruttori o, per alcune porte, trovando il computer necessario a riprogrammare la vostra tessera di accesso col codice giusto. Nella sezione esplorativa del gioco non c'è da fare altro. Ed è questa la principale magagna di *Hybrid Heaven*. Alla lunga infatti, nonostante ci siano delle occasionali variazioni sul tema, può diventare un po' ripetitivo dover fare bene o male le stesse cose fino alla fine del gioco.

PAROLA D'ORDINE: ORIGINALITÀ

La seconda sezione di gioco è quella più particolare e, soprattutto, è quella che riesce a spezzare la monotonia che alla lunga si fa un po' sentire. Quando incontrerete dei mostri o dei personaggi, se entrerete nel loro raggio d'azione (il che significa che, volendo, si può scappare per evitare di combattere) vi ritroverete nella fase di combattimento. La lotta si svolgerà in un arena di dimensioni variabili in cui potrete muovervi camminando (con passi più o meno lunghi a seconda dell'inclinazione dello stick analogico) o correndo (tenendo premuto il tasto Z). Nella parte alta dello schermo si trova una barra di energia denominata Power che si riempie più o meno velocemente a seconda di cosa succede: se camminate con passi brevi, se state fermi o se l'avversario è tramortito sale a velocità massima, se camminate con passi lunghi sale lentamente, se correte è praticamente ferma. Quando si riempie per un terzo cambia colore da rosso a verde e potete agire, se però aspettate che si riempia tutta i vostri colpi avranno più effetto. Nel corso del gioco, aumentando di esperienza, arriverete a poter accumulare fino a cinque barre di energia che vi permetteranno di avere ancora potere di riserva dopo aver sferrato un colpo o di realizzare delle combo. Quando la barra di energia è carica potete premere A per bloccare l'azione e far apparire



Una schermata d'introduzione a un combattimento.

un menu con cui scegliere se usare un oggetto o attaccare. Nel primo caso avete la possibilità di curarvi, usare dei potenziamenti, usare degli oggetti che indeboliscono gli avversari o sparare con una delle armi raccolte in giro per il gioco. Se scegliete di attaccare potete sferrare un calcio o un pugno scegliendo fra quelli che il vostro personaggio è in grado di utilizzare o, se avete accumulato più barre di energia, eseguire una combo. Ce ne sono di create appositamente dai programmatori, ma è sicuramente più divertente prepararsele da soli mettendo insieme combinazioni di pugni e calci fra quelli a disposizione. Una combo è costituita da tanti colpi quante sono le barre di energia. Mentre vi potete ancora muovere, potete premere il tasto R per tentare di afferrare l'avversario e realizzare una presa. Infine è anche possibile infierire sull'avversario svenuto a terra realizzando delle prese o prendendolo a calci.
Ovviamente tutte queste cose possono esservi rivolte contro dall'avversario e in quel caso il menu vi chiederà se volete tentare una schivata, una parata o una contromossa. Una volta eseguite le vostre scelte, potrete osservarne il risultato che sarà basato su tutta una serie di variabili calcolate dalla CPU. Al termine del combattimento otterrete vari potenziamenti che si concretizzeranno in miglioramenti numerici delle caratteristiche di base o in un aumento del potere difensivo o offensivo delle varie parti del corpo a seconda di quali avete usato per parare e attaccare.
Riceverete anche una votazione in lettere a seconda della prestazione in base alla quale potreste ottenere degli oggetti in regalo.
Inoltre il vostro personaggio imparerà le mosse rivoltegli contro dal nemico.

Hybrid Heaven è sicuramente un ottimo gioco frustrato da alcuni pesanti difetti che gli impediscono di raggiungere l'eccellenza

"PER ALLUNGARE LA BRODAGLIA..."

... alla Konami hanno pensato bene di inserire il battle mode. In pratica in questa modalità vi troverete ad affrontare una serie di cinque personaggi pilotati dalla CPU in combattimenti corpo a corpo utilizzando il personaggio memorizzato nella vostra memory card (con le caratteristiche ottenute nel gioco normale). In alternativa si può affrontare un survival o una sfida contro un umano. In quest'ultimo caso, per non rendere tutto troppo facile per chi si difende, mosse offensive vengono scelte non tramite il menu ma premendo il tasto del pad corrispondente alla scelta (da fare fra quelle elencate su schermo).


Una foto sul comodino... sigh, quante belle cose...


Da dietro il belloccio assomiglia a MacGyver!



Un dialogo in pena regola, ci dica ci dica...



ZOMBIE REVENGE

PRODUTTORE	**SEGA**
SVILUPPATORE	**INTERNO**
GENERE	**PICCHIADURO**
GIOCATORI	**2**
VERSIONE	**GIAPPONESE**
SITO WEB	**www.sega.co.ip**

DI ANDREA MADERNA giopep@edmaster.it

SI RINGRAZIA NET.GAME (tel. 02/2667349 - MI) PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VOTO **8.5**

GIOCABILITA' 8.5
+ Sistema di controllo semplice, funzionale e intuitivo
+ Ottima l'idea delle due mani gestite separatamente

LONGEVITA' 8
+ Abbastanza lungo e difficile, considerando il genere e la matrice da coin op
+ Occhio a non gestire male le opzioni della difficoltà

GRAFICA 8
+ Splendide ambientazioni ricche di texture dettagliate e realistiche
- Animazioni dei protagonisti un po' legnose

SONORO 7
+ Ottimi effetti sonori e alcune musiche molto d'atmosfera
- Parecchie musiche scialbe, ripetitive e, comunque, un po' anonime

Grazie alla Sega che ha donato al Dreamcast il primo vero picchiaduro a scorrimento dai tempi dei 16 bit. Splendida grafica, giocabilità ai massimi livelli, buona longevità (comunque nella media per il genere) e solite, più o meno inutili, modalità di contorno (original mode con possibilità di giocare settando alcuni parametri, modalità picchiaduro a incontri e giochini per la VMS). C'è, insomma, di che far felice ogni appassionato del genere tenuto a digiuno da, francamente, ormai troppo tempo. Non posso che ringraziare la Sega (si fa per dire: mica me l'hanno regalato il gioco) e rinnovare le mie speranze nell'uscita di un nuovo episodio di *Streets of Rage*.

Spesso le origini arcade di un gioco implicano piattezza, estrema difficoltà dovuta non certo a questioni di intelligenza artificiale (l'importante è spillare soldi) e, in linea di massima, una scarsa longevità. Per fortuna le cose non vanno sempre in questo modo

Quello dei picchiaduro a scorrimento è un tipo di gioco che negli ultimi tempi non ha avuto molto successo. Sulle console a otto e sedici bit era uno dei generi più in voga, con tantissime incarnazioni più o meno riuscite. Gradualmente però, col passare degli anni, il numero (e la qualità) dei giochi è cominciato a scemare. Se si escludono alcuni sporadici episodi in sala giochi, è dai tempi di *Streets of Rage 2* per Megadrive che aspetto qualcosa che possa reggere il confronto e, magari, portare qualche innovazione. Dopo le delusioni di *Fighting Force* e *Dynamite Deka 2*, finalmente l'attesa pare essere giunta al termine.

ATMOSFERA ZERO

Nato come spin off della saga di *House of the Dead*, questo *Zombie Revenge* ci mette ai comandi di un trio di poliziotti che si trovano a fronteggiare una vera e propria invasione di zombie e mostri assortiti a suon di cazzotti. La proliferazione di queste simpatiche bestiole pare essere dovuta a un virus diffuso da un tale che incontrerete più volte nel corso delle vostre scorribande e che dovrete fermare a tutti i costi.
Qualcuno, sentendo parlare di zombie e dando uno sguardo alle foto, potrebbe pensare che il gioco ricordi (magari anche alla lontana) i cosiddetti survival game (tipo *Resident Evil*, per capirci), ma sarebbe ben lontano dalla realtà. Non cercate atmosfera e brividi in questo gioco perché difficilmente ne troverete. Qua si tratta fondamentalmente di menar le mani e sparare da tutte le parti in quello che risulta essere un po' un ibrido fra uno sparatutto e un picchiaduro. L'azione di gioco prevede, infatti, sia tutta una serie di mosse e contromosse da eseguire con gli appositi tasti, sia un ricco arsenale di sparapiselli da scaricare in fronte ai mostri che ci si pareranno davanti. L'arma base è la pistola, dotata di un numero limitato di proiettili che potete però rimpinguare raccogliendo gli appositi bonus depositati in abbondanza dai nemici uccisi. Proseguendo nel gioco avrete mano a mano accesso ad armi di tutti i tipi che vanno dai tutto sommato classici shotgun e mitragliatore ad aggeggilli più ricercate come il mega trapano da passeggio o il lanciafiamme. Clamorosa poi la tanica di benzina che permette di spargere il prezioso carburante per poi incendiarlo a colpi di pistola. Ce n'è veramente per tutti i gusti, e anche l'animo più sadico dovrebbe uscirne soddisfatto.
Le armi da fuoco, data la non eccessiva disponibilità di proiettili, vanno usate soprattutto per uscire da situazioni particolarmente "affollate" o per affrontare i boss di fine livello. Per la maggior parte del gioco dovrete fondamentalmente menare le mani. Per farlo avrete a disposizione una discreta gamma di possibilità. Non aspettatevi la tecnicità di un *Tekken*, ma state tranquilli che non dovrete accontentarvi di sferrare solo diretti di sinistro per tutto il gioco. I controlli sono abbastanza semplici e sfruttano tre tasti. Uno serve per parare e correre, con i rimanenti due si controllano rispettivamente le mani destra e sinistra. Con la mano destra si usa la pistola, la mano sinistra è libera e viene quindi usata per tirar pugni o, al massimo, agitare oggetti contundenti. Alternando i tre tasti si possono realizzare varie combinazioni di colpi che, a seconda del personaggio scelto, permettono di colpire con entrambi i pugni o usando anche i piedi.
Mantenendo premuto uno dei due tasti di attacco si può caricare un colpo più forte o si possono realizzare le prese. Ci sono differenti tipi di prese a seconda del personaggio, ma sono anche queste molto immediate da realizzare.
La maggior parte delle armi da fuoco supplementari devono essere tenute con due mani. Questo significa che rendono impossibile il combattimento corpo a corpo (a parte il fucile il cui calcio si può usare per scardinare le mascelle altrui). Se puntate la vostra arma da fuoco verso un mostro, su di lui apparirà un mirino. Questo vi da la certezza di colpirlo e vi autorizza quindi a cominciare un martellamento furioso sul tasto di fuoco. A questo punto si tratta di scegliere cosa fare: premendo il tasto della mano sinistra realizzerete un attacco ad ampio raggio che colpirà più nemici (una raffica di mitra,



Venite fuori fetidi zombie, il mio fucile non avrà pietà, bwahahaha!


Ma è proprio il caso di usare i tubi in quel modo? Che spreco...



Il fascio di luce della torica è realizzato davvero bene, sulla destra si possono vedere dei proiettili e un antidoto



Sparatutto o picchiaduro a scorrimento? Il biondone di turno scarica la pistola contro i non-morti


Bella pettinatura, non c'è che dire. Sicuramente il parrucchiere è lo stesso delle TLC

piuttosto che un agitare il trivellone); col tasto della mano destra invece sparerete solo al nemico verso cui state puntando l'arma. Fondamentalmente il sistema di controllo è questo. Non siamo certo di fronte a una vera e propria rivoluzione, però è innegabile che sia stato fatto un tentativo di portare un po' di innovazione o, comunque, di dare una rilettura del genere un po' particolare. Come nella migliore tradizione dei picchiaduro a scorrimento è possibile realizzare un gran numero di mosse con un paio di tasti senza il bisogno di esibirsi in assurde combinazioni. Le mosse cambiano a seconda di alcuni fattori che possono essere la posizione nostra e quella del nemico messe anche in relazione fra di loro. A nemici particolari corrispondono poi mosse particolari. Se, per esempio, tentate di effettuare una presa sul primo boss di fine livello, vi ritroverete a estrarre una spranga dal suo corpo (trafitto da innumerevoli corpi contundenti) per poterla poi usare come arma contro di lui.

VA BENE ARCADE, MA FINO A UN CERTO PUNTO

Spesso le origini arcade di un gioco implicano piattezza, estrema difficoltà dovuta non certo a questioni di intelligenza artificiale (l'importante è spillare soldi) e, in linea di massima, una scarsa longevità. Per fortuna le cose non vanno sempre in questo modo. I nemici che incontrerete non brillano certo di intelligenza, sono pur sempre degli zombie, ma offrono comunque una sfida apprezzabile. Non si limitano ad avanzare come degli inetti ma, a seconda anche della tipologia a cui appartengono, si producono in differenti tipi di attacchi e possono imbracciare vari tipi di armi. La difficoltà del gioco non è mai dipendente da una disumana velocità dei nemici o dalla loro presunta imbattibilità ma semplicemente da mere questioni numeriche. Diventa quindi fondamentale intraprendere un approccio un minimo tattico all'azione di gioco conservando le munizioni per le situazioni difficili e cercando di capire volta per volta quale sia la situazione migliore. Non esiste praticamente nessuna parte del gioco in cui l'unico modo per proseguire sia uno sfruttamento intensivo dei crediti a disposizione. Si tratta semplicemente di imparare a gestire al meglio le proprie risorse e capire il modo migliore per affrontare il nemico. Ovviamente questo diventa poi fondamentale nel caso dei boss di fine livello che, come da tradizione, presentano un unico punto debole da scoprire e sfruttare fino in fondo. La longevità dipende anche da come smanettate con la schermata delle opzioni. Settare il livello di difficoltà su very easy predisponendo un numero illimitato di crediti non è il modo migliore per sudarvi fino in fondo la sequenza finale. In linea di massima consiglio di utilizzare il livello di difficoltà hard (o, se siete particolarmente temerari, very hard) per il gioco in singolo e normal per quello in doppio (non pensiate che giocare in due riduca i problemi: aumenta la difficoltà e si condividono i crediti) settando il numero di crediti come meglio pensate. Tenete conto comunque che anche nove crediti non sono poi così tanti. In questo modo la difficoltà è medio-alta e si fatica il giusto per ottenere dei progressi portando il gioco alla classica situazione in cui a ogni partita si riesce ad andare un po' più avanti. Come se non bastasse, la longevità è anche sostenuta da una discreta varietà, sia per quanto riguarda le ambientazioni (dai vicoli di una città a una fabbrica, un treno in corsa, la casa di *House of the Dead* e così via...) sia per la varietà di situazioni di gioco (esemplare il tiro a segno al termine del quarto livello). Che altro dire? Graficamente è ottimo (a parte le animazioni dei protagonisti un po' legnose) con splendide texture (impressionante la pozza d'acqua nello sfondo del quarto boss) e bellissime ambientazioni. Le musiche sono forse un po' anonime, ma fanno comunque il loro dovere.

FINALMENTE UN SIGNOR PICCHIADURO!

Grazie alla Sega che ha donato al Dreamcast il primo vero picchiaduro a scorrimento dai tempi dei 16 bit. Splendida grafica, giocabilità ai massimi livelli, buona longevità (comunque nella media per il genere) e solite, più o meno inutili, modalità di contorno (original mode con possibilità di giocare settando alcuni parametri, modalità picchiaduro a incontri e giochini per la VMS). C'è, insomma, di che far felice ogni appassionato del genere tenuto a digiuno da, francamente, ormai troppo tempo. Non posso che ringraziare la Sega (si fa per dire: mica me l'hanno regalato il gioco) e rinnovare le mie speranze nell'uscita di un nuovo episodio di *Streets of Rage*.

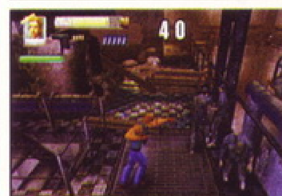
Nato come spin off della saga di *House of the Dead*, questo *Zombie Revenge* ci mette ai comandi di un trio di poliziotti che si trovano a fronteggiare una vera e propria invasione di zombie e mostri assortiti a suon di cazzotti

SECONDO PARERE

Zombie Revenge, finalmente. Finalmente si può tornare a menar le mani senza curarsi troppo delle combo che imperversano nei beat'em up a incontri. Vero che i tre personaggi di *ZR* non saranno Axel, Blaze e Adam di Streets of Rage, piuttosto che Cody, Haggar e Guy di *Final Fight*, ma il divertimento rimane tanto, la longevità e la varietà di gioco sono più che apprezzabili e tecnicamente (pur non facendo mai gridare al miracolo) si rimane su ottimi livelli. Manca ancora quel pizzico di intuitività e di "comodità" dei comandi tipici dei più antichi picchiaduro a scorrimento, ma fors è una tassa che va pagata se si vuole cercare qualche novità nel sistema di gioco, come ha fatto *ZR*. Da dimenticare alcune animazioni e la sincronia animazioni-parlato...

Mattia Ravanelli


Il lanciafiamme, l'arma per eccellenza di ogni picchiaduro a scorrimento. Grigliata di zooombieeee! La scelta all'interno dell'Adventure Field della Twinkle Park Zone


Il terzo livello è uno dei più divertenti, soprattutto perché per primo dona al giocatore la tanica di benzina e la super-trivella!



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	CORE
GENERE	ARCADE/ADVENTURE
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.eidos.com

DI ALESSANDRO MARTINI azzy@edmaster.it

VOTO **8**

GIOCABILITA' 8
+ nuovi oggetti, ambientazioni, enigmi
- lo schema di gioco è quanto di più classico si trovi in giro

LONGEVITA' 8
+ trama avvincente, puzzle interessanti e intermezzi animati d'atmosfera
- poca varietà e un gameplay non certo innovativo

GRAFICA 8.5
+ ottima definizione, ambienti evocativi e splendide texture
- motore grafico un po' troppo scattoso

SONORO 7.5
+ effetti sonori adeguati e musiche d'atmosfera
- nulla di originale rispetto ai predecessori

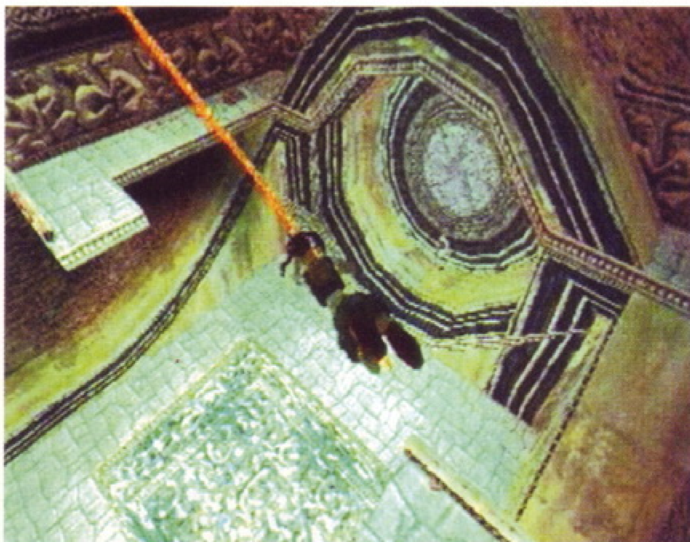
Tomb Raider 4 è un bel gioco. E lo dico con un certo rammarico, perché provo un odio congenito verso i seguiti, verso Lara e verso le avventure dinamiche (tendo a bloccarmi in un punto e spendere le giornate nel tentativo di superarlo). Nonostante questo, ho apprezzato il primo episodio e detestato quasi tutti i capitoli successivi, constatando di volta in volta come ad un aumento della qualità tecnica si associasse una drastica diminuzione della giocabilità. Fortunatamente, *The Last Revelation* taglia i ponti con il passato in modo deciso e allo stesso tempo ben augurante per i prossimi episodi, riuscendo in un colpo solo a migliorare sia tecnicamente che nell'impostazione di gioco e arrivando ad eguagliare il proprio capostipite come qualità complessiva. Consigliato senza riserve ai fan di *Tomb Raider*, e meritevole di acquisto anche per tutti gli altri avventurieri muniti di PlayStation.

Col passare degli anni (e relativi seguiti) quella che era l'essenza di Tomb Raider è andata un po' persa, con un secondo capitolo migliorato tecnicamente ma troppo votato all'azione tout-court ed un terzo troppo dispersivo

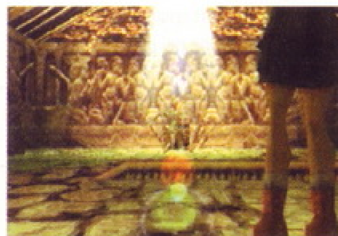
T*omb Raider*, un nome entrato nel linguaggio comune di qualsiasi giocatore da quando, ormai tre anni fa, fece la comparsa sugli scaffali dei negozi quello che sarebbe diventato il punto di riferimento per gli arcade/adventure della nuova generazione (si parla di tempi in cui la Psx rappresentava l'apice della potenza videoludica, e il PC era ancora troppo impacciato nel gestire la grafica tridimensionale). I meriti di quel gioco furono molti, primo fra tutti l'aver diffuso un personaggio "da videogioco" oltre gli ambiti che tradizionalmente gli competono, sconfinando addirittura nel cinema e nella moda. Tutto questo grazie all'imponente campagna di marketing organizzata dalla Eidos, ma soprattutto grazie al mix esplosivo offerto da quel primo episodio: giocabilità, atmosfera e azione.

UNA FORMULA VINCENTE

Facciamo un piccolo passo indietro: è la fine del 1996, e i platform 3D sono appena stato ridefiniti dall'arrivo di quel capolavoro che è *Mario 64*. Mentre il mondo PC impazzisce dietro ai confronti tra *Duke Nukem 3D* e *Quake* (il tempo darà poi lo scettro della vittoria a quest'ultimo, grazie alla sua indiscutibile superiorità tecnica), il settore console sforna un classico dietro l'altro, prima con il già citato *Resident Evil*, poi con *Mario 64* e infine con lo stesso *Tomb Raider*. Il gioco della Core riceve buone votazioni da tutte le riviste del settore, anche se non viene risparmiato da pesanti critiche rivolte, in special modo, agli ormai famosi difetti del suo motore grafico. La prima avventura di Lara Croft arriva così nei negozi, con l'appellativo di "buon gioco" e inizia, lentamente, a comparire sugli schermi di un numero sempre maggiore di videogiocatori. Le voci su questo titolo (e le immagini della sua protagonista, ma questo è un altro discorso) iniziano a circolare per tutto l'ambiente informatico: grafica mai vista, livelli enormi, trama avvincente. Anche se queste definizioni fanno ormai sorridere, risultano invece molto veritiere se si pensa al contesto in cui fece la sua apparizione il gioco della Core. A fine '96, le avventure erano ristrette al genere punta e clicca, ora praticamente scomparso, e la libertà d'azione all'interno di un gioco confinata ai percorsi stabiliti dagli sviluppatori (ricordo come, sul mio vetusto P120, giocai più volte il breve demo di *Tomb Raider* semplicemente per l'allora incredibile libertà d'azione che mi concedeva). La prima avventura di Miss Croft arrivò a stravolgere questi limiti prestabiliti introducendo il genere al mondo della grafica tridimensionale. Grazie a *Tomb Raider*, ci si poteva muovere liberamente in un mondo realistico e vivo, con corsi d'acqua, una fauna (ostile) e degli abitanti propri (sempre e comunque dopo *Mario 64*, grazie Shige, NdMatt). Il concetto di puzzle veniva oltretutto stravolto, sfruttando la terza dimensione per presentare enigmi che sarebbero stati impossibili da riprodurre in un contesto grafico vecchio stile (i blocchi da spostare/trascinare ne sono un classico esempio). Il giocatore non era più confinato ad una "stanza" in cui raccogliere ed utilizzare oggetti, ma doveva gestire dei piccoli "mondi" completamente tridimensionali e regolati da leggi fisiche realistiche. Chiunque si trovasse a giocare a *Tomb Raider*, rimaneva inizialmente spaesato dalla apparente dispersività dei livelli, dai suoi controlli (effettivamente complessi) e da uno schema di gioco che, seppur basato sul classsico trova-la-chiave-apri-la-porta, appariva completamente rivoluzionato. Queste prime impressioni negative lasciavano il posto, dopo poche ore di gioco, ad una sensazione di stupore e soprattutto libertà che, detto francamente, non era riscontrabile in nessun altro gioco: chi, entrando in un nuovo livello di *Tomb Raider 1*, non ha utilizzato la telecamera manuale per guardarsi in giro? Nessuno credo, anche perché metà del divertimento stava proprio nello scoprire ogni piccolo anfratto esplorabile degli ambienti di gioco.Guidando Lara Croft nelle sue esplorazioni, si aveva l'impressione di muoversi in una specie di mondo alter-



La piccola Lara la faccia da scimmia ce l'ha, se poi si mette pure a fare così...

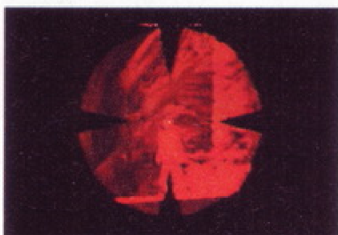


Un antico tesoro... tutto nostro!



Effetti d'illuminazione in non-tempo reale (filmato).


Un'immagine tratta da uno dei filmati che accompagnano il gioco.


Un bel mirino e via, anche Solid Snake è eliminato...

nativo e di avere centinaia di opzioni a propria disposizione: camminare, correre, arrampicarsi, sparare, nascondersi o semplicemente osservare. Già, perché, come nel mondo reale si guarda ciò che ci circonda, in quel titolo si poteva "semplicemente" osservare l'ambiente circostante, cosa resa possibile dal suo, allora innovativo, motore 3D (uno dei primi insieme a quello dello stesso Quake). Tutte queste caratteristiche, unite ad una narrazione che faeeva un uso sapiente di parlato e Full Motion Video, contribuirono a catturare un pubblico sempre più vasto di videogiocatori e fecero guadagnare alla produzione Core il titolo di gioco dell'anno all'ECTS del 1997.

SI TORNA ALLE ORIGINI

Col passare degli anni (e relativi seguiti) quella che era l'essenza di *Tomb Raider* è andata un po' persa, con un secondo capitolo migliorato tecnicamente ma troppo votato all'azione tout-court ed un terzo troppo dispersivo, nonché minato da pesanti difetti tecnico-realizzativi. Ora la Core decide di cambiare registro e riporta la sua serie più famosa alle origini, presentandoci una Lara Croft come non l'abbiamo mai vista (per fortuna, direi io, ma è questione di gusti). All'inizio del gioco, infatti, ci troveremo nei panni di una Lara sedicenne alle prese con i suoi primi insegnamenti nel campo dell'archeologia, insegnamenti dati non da Indiana Jones (che, vista la sua ultima uscita su PC, avrebbe bisogno per primo di ripetizioni)(per la recensione del fido Dellafiore, girate velocemente a pagina 114) ma da un certo Von Croy, mentore di Miss Croft nel passato e suo irriducibile avversario nel presente. In queste sezioni introduttive, che hanno di fatto sostituito la casa di Lara come luogo di allenamento, saremo introdotti a quelle che sono le principali innovazioni di questa ultima uscita, quali l'inventario completamente rivoluzionato ed i nuovi movimenti entrati nel repertorio della nostra eroina. Superata quella che è l'introduzione giocabile a questo quarto capitolo, riprenderemo i comandi della consueta Lara adulta, armata, oltre che dei suoi celebri attributi femminili, di un piccolo arsenale di tutto rispetto. A fianco delle

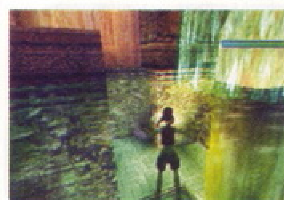

Un'altra immagine tratta dai filmati, decisamente buoni.

ormai classiche pistole, uzi e fucili di varie tipologie, ci sono ora alcuni gadget quali il cannocchiale e il mirino a infrarossi a donare quel pizzico di strategia in più agli scontri a fuoco, strategia ormai persa nelle ultime uscite dell'avventuriera inglese. Al contrario, una delle caratteristiche mantenute e (soprattutto) ampliate è quella dell'impronta cinematografica: i filmati in Full Motion Video sono stati infatti perfezionati e integrati da numerose sequenze animate (realizzate con lo stesso motore grafico del gioco), offrendo una perfetta narrazione delle vicende alla base di questo nuovo *Tomb Raider*. La storia di *The Last Revelation* ruota intorno al risveglio di Set, antica divinità egizia, e alle tragiche conseguenze che attendono il genere umano, con tutta una serie di sottotrame e colpi di scena ad arricchire l'avventura durante il suo svolgimento, come l'incontro per nulla amichevole tra Lara e Von Croy nelle vesti di avido cercatore di reliquie. L'ambientazione del gioco è stata volutamente ristretta al solo Egitto e, pur con qualche divagazione sul tema (la corsa in sidecar ne è un esempio) si mantiene sempre coerente con lo sviluppo della trama, aspetto che invece risultava assente nel criticato terzo episodio. Parlando di ambientazioni, bisogna citare la scelta dei programmatori Core di restringere l'ampiezza dei livelli di gioco (aumentandone però il numero) e di ridurre il numero di avversari. Questa scelta, che potrebbe apparire errata ad un primo sguardo, si rivela al contrario vincente sotto diversi aspetti, in special modo sotto quello dell'immediatezza, poiché il giocatore non è più costretto a vagare per miglia e miglia alla ricerca di un indizio, ma ha già ben chiaro quello che dovrà fare, aiutato anche dal sempre utile diario di Lara. La cosa non si traduce in una maggiore facilità, perché i pochi avversari presenti sono molto più difficili da uccidere (alcuni sono addirittura immortali) e dispongono di nuove capacità esplorative che li rendono molto più pericolosi

La trama finalmente interessante, le ambientazioni evocative e uno schema di gioco almeno sono gli aspetti principali che portano TR4 ben al di sopra della categoria dei semplici "seguiti" parzialmente rivisto

GLI ANTENATI DI TOMB RAIDER...

Gli arcade/adventure non sono nati con le avventure dell'archeologa inglese, ma risalgono alla preistoria videoludica, a tempi in cui parlare di 3D nei giochi equivaleva a menzionare i viaggi nel tempo al giorno d'oggi (tra 15 anni, chissà). Sono da considerarsi degni esponenti del genere titoli ormai "antichi" come *The Last Ninja 1-3* per Commodore 64, autentici capolavori della prima generazione degli 8 bit, oppure gli ultimi episodi della saga di *Wonderboy* per Master System e Megadrive.
L'impostazione di questi titoli era naturalmente bidimensionale, e la libertà lasciata al giocatore molto ristretta per gli standard attuali, ma il concept del "risolvi l'enigma per avanzare nel livello" era già parte integrante del gameplay di questi vecchi classici.


La piccola Lara impegnata in qualcosa più grande di lei.


Ancora una volta il mirino, grande novità di TR4.


Le inquadrature fanno sempre il loro effetto.

SECONDO PARERE

Mi sembra incredibile. Dopo essermi annoiato col secondo episodio e dopo aver odiato a morte il terzo, sono qui a tessere le lodi di *Tomb Raider 4*. Eppure non posso fare altro. *TR4* è un ottimo gioco, ben realizzato sotto praticamente tutti i punti di vista. E' ottima la grafica (anche se con qualche rallentamento di troppo), sono belle le musiche, c'è una grande atmosfera e, soprattutto, la giocabilità si attesta su livelli altissimi con tanti stage ben congegnati, vari e appassionanti. L'unico difetto che si può rilevare è che alla fin fine è sempre *Tomb Raider*. E' un *Tomb Raider* fatto bene. E' quello che avrebbe dovuto essere *Tomb Raider 2*. Niente di nuovo quindi. Un ottimo sequel, molto ben realizzato, che lima quasi tutti i difetti del primo episodio, ma pur sempre un sequel.

di Andrea Maderna



Attenti a cadere di sotto o sarà Purè di Lara.



Ugh, da vicino la "bellissima" non si dimostra più tale...



Notare le ottime texture del gioco.

rispetto al passato. L'utilizzo e l'archiviazione degli oggetti sfrutta ora un nuovo sistema, simile a quello delle avventure classiche, che permette di combinare diversi oggetti e organizzare in modo più razionale le proprie risorse. Per fare un esempio, sarà possibile combinare la Colt con il mirino a infrarossi, per ottenere un'arma letale sia in pieno giorno che nei bui anfratti delle caverne.

Tomb Raider: The Last Revelation offre molta più "sostanza" dei suoi predecessori, sia a livello di struttura di gioco che per quanto riguarda l'aspetto prettamente estetico



Il rendering dell'interno delle piramidi è molto ben realizzato

UN NUOVO PUNTO D'INIZIO

Tutto questo per dire che *Tomb Raider: The Last Revelation* offre molta più "sostanza" dei suoi predecessori, sia a livello di struttura di gioco che per quanto riguarda l'aspetto prettamente estetico. Proprio da questo punto di vista, c'è da fare un discorso a parte sulla grafica del gioco, finalmente al passo coi tempi. La Core ha preso il motore 3D dei vecchi *Tomb Raider* e l'ha perfezionato con un migliore uso dei poligoni (meno cubi e architetture più ricercate), nuove texture molto più definite e soprattutto una risoluzione più alta della maggioranza dei giochi Psx. Anche il più volte criticato effetto delle superfici d'acqua è stato modificato, per offrire una punta di realismo cha sarà apprezzata da chi è attento ai particolari. L'impatto grafico di questo quarto episodio è nel complesso molto sopra la media, superando in alcuni punti anche il già acclamato *Soul Reaver* per quanto riguarda la cura riposta nei dettagli. La stessa Lara è ora priva di giunture e ricoperta da una skin (una mappatura unica che rende più naturale l'aspetto dei personaggi) che le dona una fisicità più marcata delle sue "versioni" precedenti. Dal punto di vista sonoro, a fianco di un'ottimo doppiaggio dei personaggi e di effetti all'altezza delle varie ambientazioni, abbiamo delle colonne sonore che, seppur diradate nella loro frequenza, costituiscono il giusto accompagnamento alle sequenze clou del gioco. Ne è un chiaro esempio la musica, tiratissima, che fa da sfondo alla fuga di Lara attraverso le dune, e soprattutto al colpo di scena che conclude tale sequenza. Solo aspetti positivi quindi? Non proprio, poiché i difetti ci sono eccome e, anche se non minano più di tanto la qualità complessiva del gioco, influiscono decisamente sul suo giudizio finale. Prima di tutto, lo stesso motore grafico, troppo incostante per fluidità: si passa da momenti in cui è un vero piacere gironzolare per i livelli a sezioni in cui si scende sotto i 20 FPS, che per i meno tecnici significa scattosità molto pronunciata. Poi le animazioni che, come già detto, rendono parzialmente inutile il lavoro di mappatura dei modelli 3D, tali modelli poligonali appaiono sì più umani ma, mentre si muovono, mantengono sempre l'aspetto rigido dei vecchi episodi.

Questo senza nulla togliere alla qualità complessiva di un quarto capitolo che, finalmente, si dimostra all'altezza del suo glorioso capostipite, correggendo i difetti delle ultime uscite ed offrendoci una Lara Croft di nuovo all'altezza della sua fama internazionale. La trama finalmente interessante, le ambientazioni evocative e, soprattutto, uno schema di gioco almeno parzialmente rivisto, sono gli aspetti principali che portano l'ultima uscita della signorina Croft ben al di sopra della categoria dei semplici "seguiti" fino a farla entrare di diritto nella top ten dei migliori arcade/adventure disponibili per questa console.



Gli spostamenti tra una locazione e l'altra potranno avvenire anche in treno



KINGSLEY'S ADVENTURE

PRODUTTORE	SONY
SVILUPPATORE	PSYGNOSIS
GENERE	PIATTAFORME
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.playstation-europe.com

DI SIMONA MARTORE nausicaa@edmaster.it

VOTO 6

GIOCABILITA' 6
+ Almeno all'inizio incuriosisce
- Il sistema di controllo poteva essere studiato decisamente meglio

LONGEVITA' 7
+ La lunghezza è più che giusta, adeguata al tipo di gioco
- Difficoltà mal calibrata

GRAFICA 6
+ Presenti alcune pecche grafiche ma sostanzialmente curato a sufficienza
- Fastidiosa la scelta dei colori in alcuni ambienti

SONORO 7
+ La colonna sonora è piacevole e adeguata
+ Riuscito il sistema di dialogo dei personaggi

Kingsley's Adventure non presenta un numero di idee interessanti tale da poterlo definire originale. Gli schemi di gioco sono classici così come le mosse da far compiere al personaggio. Sono presenti degli elementi di disturbo nel sistema di controllo delle azioni di Kingsley , che, in alcuni momenti, rendono fastidioso l'andamento del gioco. Le scelte cromatiche di alcuni ambienti sono a volte discutibili, così come l'idea di profondità è poco sviluppata. Le note positive sono rappresentate dalla caratterizzazione sia del personaggio principale che degli altri personaggi di contorno, dalla colonna sonora piacevole e ben riuscita e da alcuni schemi che, anche se poco originali dal punto di vista dell'interazione del personaggio con l'ambiente circostante, sono comunque godibili. In conclusione, posso affermare che *Kingsley's Adventure* sia un gioco mediamente piacevole, anche se non innovativo e assolutamente non imperdibile.

Vi siete mai chiesti cosa possa combinare una volpe in una scintillante armatura, con uno scudo ed una spada? Io no, almeno fino a quando non mi è stata data l'occasione di giocare a *Kingley's Adventure*. Il protagonista di questo gioco di piattaforme è infatti Kingsley, una volpe tappetta e orfana che decide di andare a sconfiggere il famigerato e maldestro Budino Perfido (ma quanto può essere temibile un budino? E pensare che è uno dei miei dolci preferiti...), il quale ha gettato la popolazione del Regno della Frutta nella più totale disperazione tramite un incantesimo che ha trasformato i quattro difensori del reame in esseri cattivissimi in grado di combinanarne di tutti i colori ai sudditi. Kingsley deve acquisire i poteri di "cavaliere vero" per poter sconfiggere i quattro cattivoni e Budino.
La nostra volpe può usufruire di varie armi, di uno scudo e di un'armatura che le vengono donate durante il gioco da diversi personaggi. Dopo un breve addestramento all'interno del castello, Kingsley deve visitare i vari villaggi (il villaggio Rosario, il villaggio Sfortuna, per citarne alcuni) su cui grava l'incantesimo di Budino, liberando gli abitanti dal maleficio. Il gioco si compone di schemi e azioni classiche come risolvere enigmi, spostare massi, duellare con vari cavalieri, saltare su pilastri e superfici varie e trovare le chiavi per accedere alle varie stanze.


Un enorme portale con tanto di carota separa Kingsley dall'inizio delle sue avventure.

> "Il sistema di controllo di Kingsley è uno degli elementi meno riusciti del gioco: la volpe può compiere dei piccoli salti che farebbero ridere anche un criceto (notoriamente i criceti non saltano...)."

CREME CARAMEL ALL'ATTACCO

Il sistema di controllo di Kingsley è uno degli elementi meno riusciti del gioco: la volpe può compiere dei piccoli salti che farebbero ridere anche un criceto (notoriamente i criceti non saltano...). Inoltre, se non si è abituati con altri giochi in cui si presenta la stessa peculiarità, può rappresentare una scomodità vedere il personaggio arretrare, compiere dei passi indietro invece di girarsi per dirigersi nella direzione da noi voluta, nel momento in cui si spinge all'indietro la levetta che ne controlla i movimenti. Uscire da una delle tante costruzioni, case, locali, che si incontrano nei villaggi ed allontanarsene, ad esempio, anche se potrebbe sembrare un'azione elementare, a causa di questo sistema di controllo, risulta un rituale spesso scomodo e ingarbugliato. Anche il sistema di difesa è poco chiaro: si può usare lo scudo solo se si sta fermi o se ci si muove lateralmente, mai mentre si cammina avanti o indietro. E l'armatura? Se credete che Kingsley dopo esserne entrato in possesso possa anche evitare di usare come prima lo scudo per difendersi dai colpi, vi sbagliate. L'armatura ha solo un valore di ornamento, niente più, quindi, usufruite dell'utile scudo. Gli ambienti sono curati sufficientemente, lasciando tuttavia una sensazione di fastidio in alcuni punti, come ad esempio nelle sale del sottosuolo del castello di Kingsley, in cui oltre le basse pareti, c'è solo il "nero", dando l'impressione che la stanza non faccia parte di una struttura ma si trovi invece a galleggiare nel vuoto e ciò probabilmente a causa di limitazioni tecniche dei mezzi a disposizione. Anche alcuni ambienti esterni sono poveri di elementi , piatti e non rendono l'idea di estensione delle superfici. I colori utilizzati in alcuni livelli sembrano frutto di un viaggio allucinato da parte dei creatori del gioco: rosa, verde fosforescente, giallo canarino colorano, in modo più che originale direi di cattivo gusto, pareti e pavimenti di diverse strutture.
Kingsley's Adventure alterna parti decisamente facili da superare ad altre in cui la difficoltà sembra mal calibrata con il resto del gioco. Ci sono delle sezioni in cui la scarsa abilità nei salti e le limitazioni nei movimenti del volpacchiotto creano non pochi problemi, come, ad esempio, contro nemici molto più veloci ad usare la propria arma per spiattellarci sul pavimento. Tuttavia, il personaggio di Kingsley risulta decisamente simpatico e ben caratterizzato: anche gli abitanti dei villaggi in cui la volpe si reca durante l'avventura, sono riusciti e danno quel tocco di comicità al gioco rendendolo più piacevole. In alcuni livelli, ci sono dei tratti che risultano piuttosto divertenti da giocare. Anche in questo gioco, per i vari personaggi si è adottato un sistema di voci composte da suoni variegati che risultano divertenti e caratterizzanti. La colonna sonora è suggestiva e crea un'atmosfera caratteristica. Ma questi elementi non contribuiscono in maniera soddisfacente a rendere il gioco particolarmente interessante o imperdibile e non fanno dimenticare la sua scarsa originalità e gli aspetti negativi che ho elencato precedentemente.



Chi ha detto che le volpi non vanno in biblioteca?



PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	RARE
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	AMERICANA
SITO WEB	www.rareware.com

JET FORCE GEMINI

DI MAURO FANELLI skyrise@edmaster.it

VOTO **8.5**

GIOCABILITA' 7.5
+ Divertente ed originale
- Sistema di controllo ostico, modalità multiplayer migliorabile.

LONGEVITA' 8.5
+ Enorme e vastissimo...
- ...forse un po' troppo.

GRAFICA 9.5
+ Maestosa, dettagliatissima e ricca di effetti speciali.
- Sporadici rallentamenti

SONORO 9.5
+ Musiche ed effetti degni di un premio Oscar.
+ Supporto completo a sistemi Dolby Surround



Un'esplosione realizzata davvero bene, kablaaam!

Occupiamo queste poche righe per descrivere l'aspetto grafico del gioco, entrambi maestosi. Pur senza utilizzare l'Expansion Pak da 4 mega infatti, *JFG* si dimostra uno dei più spettacolatri giochi mai programmati per il 64 bit Nintendo, con texture curatissime ed effetti grafici incredibili a fronte di alcuni sporadici e sopportabili rallentamenti. Diciamolo subito, *Jet Force Gemini* è un ottimo gioco, realizzato in modo tecnicamente superbo, divertente e molto longevo. Non può però vantare quella perfezione sublime a cui la Rare ci aveva abituato a causa di alcuni difetti a volte piuttosto fastidiosi. Resta comunque un titolo consigliatissimo ad ogni possessore di Nintendo64.

Il Nintendone 64 è una console perlomeno atipica. A fronte di un non esaltante numero di titoli disponibili, è in grado di offrire giochi di qualità incredibile, vere e proprie pietre miliari nella storia dei videogame, introvabili su altre console. Tutto ciò è frutto della politica interna Nintendo volta a privilegiare la qualità rispetto alla quantità, tramite un'oculata scelta di team di programmazione del calibro della Rare (software house storica che gli spectrumisti di vecchia data ricorderanno con affetto sotto il nome di Ultimate), capaci di trasformare in oro videoludico ogni cartuccia. Dopo capolavori del calibro di *Goldeneye* e *Banjo-Kazoie*, la blasonata soft house inglese si è lanciata nello sviluppo di un nutrito numero di giochi, tra i quali questo *Jet Force Gemini*, presentato un po' in sordina circa un semestre fa. Grandissime sono quindi le aspettative di fronte a questo ultimo, promettente titolo Rare, rivisitazione un po' atipica del genere degli sparatutto in prima persona e degli action adventure alla *Tomb Raider*.

> I game designer della Rare si sono spremuti le meningi all'inverosimile per riempire di trovate originali un genere di giochi visto e rivisto sempre uguale a se stesso negli ultimi tre anni

BLASTAGGIO TOTALE!

Certamente vi renderete conto sin dalla prima partita di come non avete mai giocato nulla di simile come feeling e sensazioni a *JFG*: i game designer della Rare si sono spremuti le meningi all'inverosimile per riempire di trovate originali un genere di giochi visto e rivisto sempre uguale a sè stesso negli ultimi tre anni.
Dopo esservi gustati l'impeccabile presentazione animata in real time (davvero stupenda... a stento crederete di trovarvi di fronte a grafica generata on the fly dalla macchina e non ad un filmato) vi ritroverete ai comandi di Juno, uno dei tre membri della *Jet Force Gemini*, un gruppo di soldati specializzato in missioni quasi impossibili, in un fantastico mondo ormai desolato. Dopo esservi ripresi dall'incredibile impatto grafico che vi colpirà come una mazzata sulla nuca, inizierete a prendere confidenza con il sistema di controllo, in verità un po' ostico e poco intuitivo alle prime partite. L'ambizioso obbiettivo della Rare in *JFG* era di rendere il giocatore protagonista di un adventure vario e complesso, avente come fulcro alcune delle più intriganti scene di sparatoria che avreste potuto chiedere. I programmatori volevano farvi sentire oppressi dal fuoco nemico, circondati da pallottole sibilanti mentre cercate freneticamente una posizione sicura dalla quale rilasciare tutto il vostro potenziale bellico, permettendovi di compiere perciò un gran numero di azioni diverse. E così ci troviamo di fronte all'amato-odiato doppio sistema di controllo di *Jet Force Gemini*, che dobbiamo imparare ben presto a padroneggiare se vogliamo sperare di sopravvivere oltre il primo livello: oltre a potervi muovere, a poter sparare, saltare e compiere altre azioni evasive infatti, premendo il tasto R avete modo di accedere ad una particolare modalità cecchino, indispensabile per superare brillantemnte alcune sezioni di gioco. Le prime partite sono effettivamente una tragedia: si viene impietosamente presi di mira dal fuoco nemico mentre si cerca invano di destreggiarsi tra i numerosissimi controlli, dimenandosi nel tentativo di prendere con calma la mira per uccidere quel maledetto cecchino appostato sull'albero in alto a destra solo per vedere il vostro personaggio morire prima di aver raggiunto il suo scopo. La voglia di scagliare il joypad giù dalla finestra è notevole, ma con un po' di perseveranza le cose miglioreranno in breve tempo . Il fatto bizzarro è che, dopo un paio d'ore di gioco, avrete la piena consapevolezza che il sistema di controllo implementato dalla Rare è ottimo e geniale e, al tempo stesso, sarete ancora permeati da una leggero senso di impotenza nel non riuscire a farlo pienamente "vostro". Non preoccupatevi eccessivamente, è purtroppo normale, non riuscirete mai, nemmeno dopo un'interminabile sequenza di notti insonni, a padroneggiare appieno il maledetto doppio sistema di puntamento: non raggiungerete mai il feeling sperimentato con titoli quali *Zelda*, *Mario* o *Banjo-Kazooie*. Ci sarà sempre qualcosa che non riuscirete a fare come avreste voluto, ma al tempo stesso siamo sicuri che era davvero impossibile implementare un control system migliore di questo.

VASTITÀ INCOMMENSURABILE

Non sarà solo il sistema di controllo di *JFG* a farvi perdere la pazienza più del dovuto, ma anche alcune scelte di design dei livelli di per sè azzeccate ma



Correre è una delle pratiche più comuni in *Jet Force Gemini*, salvatevi la pelle!



Il trio delle meraviglie, da sinistra a destra: Lupus, Juno e Vela. E lo spettacolo è assicurato.



La futuristica protagonista (Vela) è indecisa sul da farsi, prendersi una pausa o continuare a blastare?

implementate in modo lievemente errato. Gli stages che vi rtiroverete ad affrontare (più di quindici) sono infatti vastissimi, enormi, pressochè eterni da esplorare (cosa buona), tanto che dovrete ripercorrerli più e più volte con i vari personaggi (ciascuno dotato di diverse abilità) per poter essere sicuri di averli visitati interamente. La difficoltà del gioco non è eccessivamente alta, se mirate solo a terminare i vari stage, ma si eleva esponenzialmente se volete completare *JFG* al 100%, in modo da godervi il vero finale. In quest'ultimo caso non vi basterà solo eslorare i vari mondi seccando gli insettoni che vi si pareranno di fronte, ma dovrete anche preoccuparvi di salvare tutti i tribal (creature orsachiottose la cui esistenza è minacciata dall'impero di Mizar) disseminati qua e là con perfida astuzia dai designer Rare. Da notare che: 1) se non salvate tutti i suddetti animaletti pelosi e terminate un livello dovete trovarli nuovamente TUTTI per ottenere il 100% di un determinato stage; 2) i suddetti orsachiottoni sono uno dei bersagli prediletti da alcuni soldati delle truppe Mizar, che hanno la spiacevole tendenza ad ucciderli esattamente sotto i vostri occhi vanificando in un amen tutti i vostri sforzi; 3) dovete utilizzare al meglio le capacità di ogni personaggio per poter raggiungere i Tribal posti nelle locazioni più impensabili. Certo, così il gioco acquista una longevità notevole (garantita anche da un grandissimo numero di sottogiochi e bonus segreti tutti da scoprire), ma corre il rischio di essere abbandonato (ingiustamente) anzitempo dai videoplayer più frettolosi. Se ve la sentite di compiere un'impresa titanica, beh, *JFG* è esattamente questo. Per ultima lasciamo la descrizione della modalità multiplayer, componente che in realtà colpisce molto meno del previsto. Il Deathmatch a 2,3 o 4 giocatori non è entusiasmante come avrebbe dovuto essere e risulta un po' troppo caotico a causa soprattutto delle notevoli dimensioni dei personaggi che coprono buona parte della visuale. Molto meglio invece la modalità cooperative a due giocatori che permetterà (una volta abilitata l'opzione apposita compiendo alcune azioni durante il gioco) ad un secondo giocatore di intervenire a supporto del primo come unità di fuoco aggiuntiva. Semplice, ma molto divertente. Per non svelarvi tutte le sorprese, vi diciamo solo che sono presenti altri sottogiochi multiplayer, ma sta a voi scoprire come sbloccarli...

VIOLENZA FORMATO FAMIGLIA

Per ultima abbiamo preferito lasciare la descrizione del comparto grafico e sonoro di *JFG*, cosa che comporta un discorso un po' particolare riguardo alle scelte di game design di *JFG*. Vedendo il look cartoonoso e rassicurante dei personaggi principali e dei nemici a forma di formiconi giganti, le ambientazioni colorate e solari e i teneri Tribals avrete pensato di trovarvi di fronte ad un gioco per famiglie... e invece no! La crudeltà e la violenza insite in *JFG* sono supreme e marcatissime: ad ogni sparo vedrete le simpatiche formicone crivellate di colpi dimenarsi mentre copiosi schizzi di sangue voleranno dappertutto imbrattando muri e pavimenti poligonali.

Peggio ancora, se userete armi sufficientemente devastanti vari arti e teste voleranno ovunque. Inutile sottolineare come anche i teneri Tribal siano soggetti a morti e torture cruentissime e di come sia possibile infierire sui cadaveri, compiere ogni genere di nefandezza e persino collezionare teste (!!!) di nemici o ostaggi per ottenere particolari bonus... Sconcertante? No, fantastico, visto che l'ultraviolenza insistita ricorda più da vicino i b-movie che il cinema d'autore e strizza l'occhiolino più a *Starship Trooper* più che ad *Assassini Nati*.

La crudeltà e la violenza insite in *JFG* sono supreme e marcatissime: ad ogni sparo vedrete le simpatiche formicone crivellate di colpi dimenarsi mentre copiosi schizzi di sangue voleranno dappertutto



Notare il mirino in basso a sinistra, mentre i colpi impazzano.



Juno se la prende comoda e fa un giretto al trotto per i mondi di JFG.



Un'altra spettacolare esplosione, *JFG* ne dispensa parecchie.

I NOSTRI EROI... ED IL LORO EQUIPAGGIAMENTO

Juno: L'uomo giusto al momento giusto. Nessuno sa maneggiare le armi meglio di lui. Garantito.
Vela: La graziosa fanciulla di turno, capace di nuotare sott'acqua per raggiungere zone inaccessibili a Juno.
Lupus: per chiudere il quadretto familiare non poteva mancare l'animale domestico della situazione. Occhio però, nonostante l'aspetto teneroso Lupus è decisamente forte, e può volare per i vari livelli sfruttando il suo jet-pack.
Dovendosi fare strada tra centinaia di nemici, i nostri eroi non potevano certo lasciare a casa un equipaggiamento adeguato. Come arma base avrete in dotazione la Jet Force Pistol, un'arma dalla scarsa potenza e dalla cadenza di fuoco misera, ma ben presto metterete le mani sulla Machine Gun, e sul Plasma Shotgun. Più avanti nel gioco inoltre potrete delizarvi utilizzando Lanciarazzi a ricerca e Lanciamissili multipli, armi sperimentali elettriche quali lo Shocker ed un simpatico lanciafiamme.



L'indicatore in basso a sinistra segnala la situazione "vitale" del giocatore.



Ci mancava solo la pioggia, dannata legge di Murphy!



MEDAL OF HONOR

PRODUTTORE	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE	DREAMWORKS
GENERE	SPARATUTTO 3D
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.mohgame.com

DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it



JOYPAD ARGENTO

VOTO 8.5

GIOCABILITA' 8
+ Ottimi controlli analogici
- Pessimi controlli digitali

LONGEVITA' 8
+ Molte missioni, tutte differenti
+ Molto impegnativo

GRAFICA 8
- qualche difetto grafico
+ ambienti complessi e realistici

SONORO 9
+ Effetti sonori realisitici
+ Musiche splendide

Sono molto colpito. *Medal Of Honor* é un gioco che ti addenta e non ti molla finché non é stato portato a termine. La buona grafica e l'ottimo sonoro da soli fanno molto piacere, ma sono l'atmosfera e la longevità del titolo che ve lo faranno amare. Ma badate: non é un gioco facile, per cui la frustrazione potrebbe prevalere su giocatori non molto pazienti. Il consiglio é comunque di comprare *Medal Of Honor*, perché si tratta del migliore nel suo genere su PlayStation e comunque offre un'esperienza difficilmente dimenticabile. L'accuratezza del gioco vi avvolgerà, e la sua difficoltà vi terrà impegnati a lungo, grazie anche alla possibilità di rigiocare tutte le missioni per ottenere risultati ottimali. Può essere considerato il *GoldenEye* per Playstation e più in assoluto un gioco molto bello.

Giugno 1944: siamo in piena guerra e l'Europa vive sotto l'ombra della presenza nazista. Da qui a 24 ore una serie di eventi avrebbe fatto ricordare questo giorno eroico e terribile come il D-Day, il giorno dello sbarco in Normandia. Il 5 giugno 1944.
Proprio in queste ore critiche prendono vita le gesta narrate in *Medal of Honor* (*MOH*, d'ora in poi), in cui impersoneremo un soldato inglese che dovrà portare a termine pericolose missioni in vista del prossimo sbarco alleato, sabotando strutture naziste e preparando la strada all'arrivo dei suoi commilitoni.
Uno sparatutto in prima persona ambientato ai giorni della seconda guerra mondiale. Sembra strano ma tutto iniziò da lì, con l'ormai vecchissimo *Wolfenstein 3D* della ID Software, nel 1992. E oggi, dopo ben 7 anni, ecco di nuovo un titolo ambientato in quei cupi giorni di guerra e paura. Un titolo singolare quindi, e reso tale ancor di più dalla piattaforma per cui é stato creato, che salvo un paio di titoli non ha mai brillato per i giochi di questo genere. A memoria d'uomo possiamo notare i simpatici *Exumed* e *PowerSlave* e il bel *Disruptor*, solo giungendo a tempi recentissimi possiamo citare l'ottima conversione di *Quake II* per Playstation, da molti reputata impossibile a causa dei pesanti limiti hardware che la console Sony mostra oggi rispetto ai moderni PC "da gioco". Ma classificare *MOH* come uno sparatutto in prima persona può essere errato, in quanto i giochi di questa categoria si basano al 99% dei casi su una sana e continua azione omicida, mentre affrontare il gioco in questione con questi propositi in mente porterà sicuramente a un misero fallimento: i due titoli che più si avvicinano a *Medal of Honor* sono infatti gli splendidi *GoldenEye 007* per Nintendo 64 e *Metal Gear Solid* per Psx: in comune con questi titoli *MOH* ha la necessità di portare a termine i compiti assegnati tentando di combattere il meno possibile, focalizzando l'azione sulle tecniche di intrusione e guerriglia.
Non essere visti é una situazione chiave in *MOH* e un solo passo falso può portare al fallimento della missione. Scordiamoci subito i personaggi semi-immortali di altri giochi, capaci di sopportare i danni di intere scariche di mitra o esplosioni. Il protagonista é un semplice essere umano, e come tale ha una resistenza fisica ben precisa e invero piuttosto bassina. Un colpo di fucile ben piazzato ed eccovi all'altro mondo, per cui le sparatorie sono sicuramente da evitare. Alcuni intelligenti espedienti durante le missioni vi permetteranno comunque di evitare combattimenti indesiderati: ad esempio, nella quinta missione avrete modo di travestirvi da ufficiale delle SS, potendo così passeggiare tranquillamente tra i nemici senza essere notato (almeno all'inizio...)

> Non essere visti é una situazione chiave in *MOH* e un solo passo falso può portare al fallimento della missione. Scordiamoci subito i personaggi semi-immortali di altri giochi, capaci di sopportare i danni di intere scariche di mitra o esplosioni



Oplà! Con un semplice colpo il soldato nemico vola all'altro mondo



Tira brutta aria per questo nazi...



Le animazioni sono molto realistiche

PAROLA D'ORDINE: REALISMO

Il gioco é sviluppato dalla DreamWorks, un gruppo dietro il quale troviamo nientemeno che il papà di ET: Steven Spielberg. Costui aveva già cinematograficamente dimostrato una profonda attenzione verso il tema della seconda guerra mondiale, così toccantemente trattato in pellicole come *Schindler's List* e *Salvate il soldato Ryan*: tutta l'esperienza nel campo sembra essersi riversata in *Medal Of Honor*, che risulta essere quasi uno spaccato di quesii giorni terribili. La cura ai dettagli e alle ambientazioni che troviamo nel gioco é maniacale. Le armi che utilizzeremo (13 differenti, in totale) sono perfette riproduzioni di quelle veramente usate in guerra, e quando dico ciò mi riferisco anche agli effetti sonori che emettono. Le ambientazioni non sono da meno, e rimarrete spesso stupiti guardandovi attorno mentre passeggiate in innevati paesini nordici o addirittura negli angusti corridoi di un sottomarino U-Boot

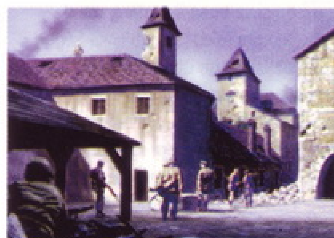

Due soldati nemici aspettano appostati dietro un carrarmato


Immagine ufficiale del gioco

tedesco. Il realismo non si riflette solo nell'ambito visuale e sonoro, ma permea anche il comportamento di tutti i personaggi del gioco: osservare le azioni dei soldati nazisti é sorprendente. Passeggiano, si guardano attorno, urlano al vedervi e addirittura reagiscono a seconda dell'arma che imbracciate (avvicinatevi a un nemico con un bel bazooka in mano e ne vedrete delle belle...). L'intelligenza artificiale é ottima, di gran lunga superiore a quella delle guardie di *Metal Gear Solid*: una volta che vi avranno avvistato gli inseguitori non smetteranno di braccarvi, cercando di accerchiarvi e sfruttando gli elementi dell'ambiente circostante a loro favore. In particolare, lo spirito di collaborazione che noterete tra i soldati nemici é tale che spesso li vedrete coprirsi a vicenda o addirittura ne vedrete uno gettarsi su una granata da voi lanciata, sacrificandosi per salvare i compagni. Le ottime animazioni che danno vita ai personaggi li rendono ancor più reali, contribuendo sempre più a calarvi nel gioco. Infine anche la struttura stessa delle missioni si fa notare presentando obiettivi elementari che si evolvono man mano che giocate, introducendo improvvisamente compiti secondari e sconvolgendo spesso l'azione. La varietà delle missioni stesse é molto buona, e rende vivo l'interesse.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Il sistema di controllo di *Medal Of Honor* ha, proprio come una medaglia, due facce: giocare col Dual Shock oppure con il controller standard. Nel primo caso le cose vanno benissimo: userete il joystick di sinistra per spostarvi e quello di destra per guardarvi attorno, mentre i pulsanti dorsali serviranno per correre, chinarvi e sparare. I pulsansi "base" (triangolo, cerchio...) vi permetteranno di cambiare armi e equipaggiamento. Dopo dieci minuti di gioco avrete tutto sotto controllo, e vi godrete l'azione senza problemi. Se però giocato con un pad "regolare" le cose si fanno più tristi, in quanto


Immagine ufficiale del gioco

molto spesso vi impaccerete cercando di correre spostando lo sguardo (cosa molto spesso necessaria), e tante vole morirete uccisi dal vostro pad piuttosto che dalla bravura dei nemici.
Le vibrazioni del Dual Shock sono ben implementate, e vi accompagneranno adeguatamente durante le missioni. Graficamente il gioco ha alti e bassi: le texture sono molto definite e adatte, e il motore grafico riesce a muovere piuttosto fluidamente ambienti piuttosto complessi e realistici, gestendo molto bene anche le fonti di luce. D'altro canto la risoluzione é piuttosto bassa, per cui il tutto può apparire un tantino sgranato, specie rapportato ai giochi simili per PC. Inoltre il clipping é sempre in agguato, facendo talvolta comparire i nemici all'orizzonte d'improvviso: ciò non avviene molto spesso, però una sola volta può compromettere una vostra azione, per cui può essere scocciante. Una nota di merito va all'implementazione dello split screen, che permette a due giocatori di giocare assieme con una fluidità decisamente buona.
Il sonoro invece non presenta alcuna pecca, proponendo decine di bei effetti sonori e sedici musiche composte da Michael Giacchino (*Jurassic Park, ET*) che da sole varrebbero un CD musicale. Ognuna delle 27 missioni che compongono il gioco é introdotta da filmati originali dell'epoca, che si fanno notare per la buona qualità della compressione e per l'accuratezza del montaggio. Tutto questo fa da sfondo a un prodotto dalla giocabilità molto profonda: dopo le prime missioni sarete probabilmente rapiti dal gioco, immersi nella sua atmosfera cupa e tesa. Un'ottima esperienza videoludica che farà felici gli amanti dei giochi "densi", pieni di tensione e colpi di scena, ma che allo stesso tempo potrebbe tenere lontani gli amanti di giochi più simili a *Quake*, che però rischiano di perdersi un prodotto che brilla per una classe tutta sua.

L'intelligenza artificiale é ottima, di gran lunga superiore a quella delle guardie di *Metal Gear Solid*: una volta che vi avranno avvistato gli inseguitori non smetteranno di braccarvi, cercando di accerchiarvi e sfruttando gli elementi dell'ambiente circostante a loro favore

DOV'É IL CANNONE LASER?

Sia ben chiaro: le armi che userete nel gioco sono riproduzioni di veri strumenti bellici dell'epoca. Come tali rispecchiano anche i difetti che gli strumenti di morte avevano più di mezzo secolo fa: pochi colpi, tempi di ricarica molto lunghi e in generale un tasso di letalità inferiore alle armi che siamo abituati a vedere oggigiorno. Per cui é basilare imparare a mirare bene gli attacchi: molto crudamente, un colpo alla testa ucciderà anche il soldato più tenace, mentre colpi diretti al petto con pistole o fucili del tempo potevano richiedere parecchi centri prima di abbattere il nemico. Come dice lo slogan del gioco: "Shoot first and youre a hero. Shoot second and you re a casualty"...



GIGA WING

PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	SHOOT'EM UP
GIOCATORI	1/2
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.capcom.co.jp

DI MAURO FANELLI skyrise@provider.it

SI RINGRAZIA NET.GAME (tel. 02/2667349 - MI) PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VOTO 7

GIOCABILITA' 8.5
+ Divertente, immediato e distruttivo!
+ Uno sparatutto di stampo classico

LONGEVITA' 6
- Troppo difficile e frustrante in alcuni momenti
- Pochi livelli

GRAFICA 8
+ Veloce, frenetica, massiccia
- Ma effettivamente è "solo" 2D...

SONORO 6
+ Effetti sonoi sufficienti
- Colonna sonora inadeguata



La schermata di selezione del personaggio e aereo.


Una battaglia contro un treno impazzito.

Giga Wing è una cocente delusione, soprattutto a causa delle sue origini da sala giochi. Sebbene il titolo sia tecnicamente molto buono e decisamente divertente da giocare, la longevità ridicola e la rigiocabilità pari a zero lo rendono un pessimo investimento. Tenetelo in considerazione solo ed esclusivamente se siete degli sparatuttari incalliti (potrebbe deliziarvi per qualche ora) o se amate alla follia il coin-op originale.

Non si sa bene il motivo, ma da sempre le console di casa Sega hanno deliziato gli utenti con alcuni dei migliori sparatutto mai visti per il mercato casalingo dei videogiochi. Chi ancora si ricorda i tempi dei 16bit infatti rimembrerà facilmente come, all'epoca, il MegaDrive possedesse alcuni veri e propri shoot'em up "must" a scorrimento verticale e orizzontale (la saga di *Thunderforce*), superati solo dai capolavori assoluti presenti su Pc Engine e Duo. In tempi più recenti il Saturn ha ereditato di buon diritto la palma di miglior console per gli sparatuttisti incalliti proponendo titoli di assoluto rilievo ineguagliati sulle altre piattaforme a 32/64bit, tra cui spicca l'inarrivabile *Radiant Silvergun* della Treasure. Ora, a deliziare i palati degli amanti del genere di giochi più antico del mondo, ansiosi di sperimentare un nuovo livello di devastazione globale sul 128bit di mamma Sega, ci pensa per prima la Capcom proponendo la conversione di *Giga Wing*, suo ultimissimo coin op su scheda CPS II.

E' bene precisare subito come, nella miglior tradizione della Capcom, Giga Wing sia un vero e proprio mostro grafico bidimensionale


Questa astronave, la nostra, assomiglia pericolosamente all'aereo di 1942. Da notare il bel boss di fine livello.

TECNICAMENTE COME CE LA CAVIAMO?

E' bene precisare subito come, nella miglior tradizione della CAPtive COMmunications, *Giga Wing* sia un vero e proprio mostro grafico bidimensionale schiaccia hardware, difficilmente convertibile sulle piattaforme casalinghe tecnicamente meno dotate della scheda CPS su cui il gioco gira. Obbligata quindi la scelta di convertire il titolo su Dreamcast, la macchina attualmente migliore sul mercato, che dimostra ancora una volta di saper gestire in scioltezza anche applicazioni *2d* graficamente intense oltre a notevoli engine poligonali. Grazie alla massiccia quantità di memoria ram ed alla velocità del Power VR2 infatti, il Dc riesce a presentare su schermo un numero pressochè incalcolabile di spites rappresentanti aerei nemici, proiettili vaganti ed esplosioni senza dar adito al benchè minimo rallentamento nemmeno nelle situazioni più caotiche o in presenza di alcuni dei più grandi boss di fine livello che abbiate mai visto. Beh, se vogliamo dirla tutta qualche rallentamento c'è, ma si manifesta solo nelle situazioni più incasinate e solo nella modalità due giocatori con lo schermo farcito di proiettili ed amenità di ogni genere... Anche i fondali risultano mozzafiato, ricchi di dettagli e di animazioni pregevoli (notevole il livello ambientato sul corso di un fiume interamente animato), piuttosto vari ed ispirati sia come scelte cromatiche che come design. Altrettanto pregevole risulta essere il character design dei personaggi ed il mecha design dei veicoli e dei boss avversari, in sitle vagamente retrò.

Certo, *Giga Wing* probabilmente non soddisferà pienamente i fanatici del "3D a tutti i costi", ma saprà saziare appieno tutti i virtuosi del bidimensionale proponendo effetti pirotecnici di notevolissimo impatto. Se proprio vogliamo trovare un difetto all'engine grafico di *Giga Wing* potremmo additare l'utilizzo della bassa risoluzione, scelta peraltro imposta dal formato grafico dell'originale da sala. E il "difetto" risulta ancora più evidente se visualizzate l'ultimo gioco Capcom su monitor tramite l'utilizzo del VGA Box: gli enormi pixelloni diventeranno pressochè insostenibili, tanto da suggerirvi l'utilizzo del gioco su un comune televisore.

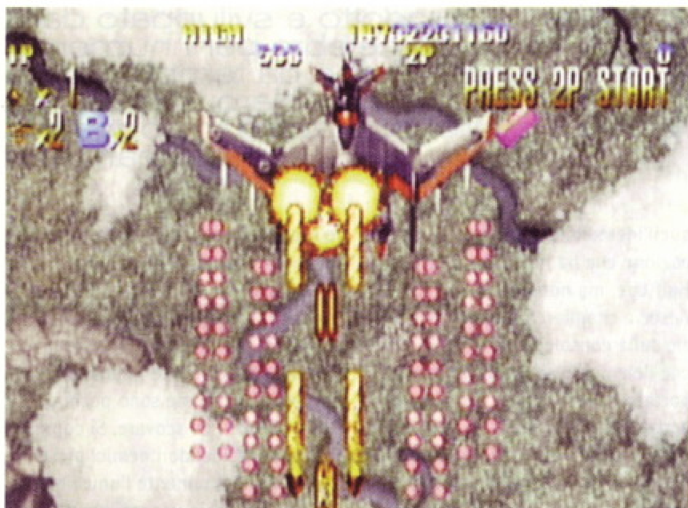
Dopo aver elogiato l'aspetto grafico di *Giga Wing*, ci troviamo però costretti a dover scuotere il capo in segno di dissenso di fronte all'aspetto sonoro. Sebbene infatti gli effetti sonori che accompagnano l'azione ed il parlato di cui il gioco è infarcito siano molto buoni, le musiche risultano essere poco convincenti e poco appropriate. In un


Esplosioni e potenziamenti delle armi sono all'ordine del giorno in *Giga Wing*.

buon sparatutto che si rispetti anche la colonna sonora giusta contribuisce ad aumentare il tasso di adrenalina e l'esaltazione del giocatore, tanto che vale la pena ricordare alcune soundtrack "storiche" quali quelle di *R-Type* o di *Thunderforce IV*. Purtroppo le musiche di *Giga Wing* seguono l'ultima (e poco apprezzabile) tendenza Capcom a comporre colonne sonore interamente techno, con risultati assolutamente mediocri. Il background sonoro presente nel primo livello risulta essere cacofonico e pressochè inascoltabile e, nonostante le cose migliorino con il progredire degli stages, non si riescono mai a raggiungere livelli d'eccellenza.

E IL GIOCO COM'È?

Divertente, parecchio divertente, non ci sono dubbi. *Giga Wing* è una conversione perfetta di un ottimo



Uno dei migliori fondali dlel'intero gioco. Anche in casi come questi lo scrolling rimane fluidissimo.

shoot'em up da sala giochi, spettacolare, frenetico e devastante al punto giusto. Una volta scelto il vostro eroe tra una rosa di quattro intrepidi aviatori (l'uno vale l'altro, i loro aerei e le armi di cui sono dotati sono pressochè identici!) verrete immediatamente catapultati al centro dell'azione, in una folle girandola di proiettili, caccia nemici e postazioni di difesa terra-aria. L'impostazione del gioco è molto, molto classica, con il classico power up per potenziare la vostra arma principale (non è possibile cambiare tipo di sparo durante il gioco...), le classiche smart bomb da utilizzarsi per salvarvi la pelle, ed i classici boss titanici di fine livello pronti a farvi fuori con ogni mezzo. Nonostante ciò però la Capcom non ha rinunciato ad introdurre alcuni elementi innovativi che rendono *Giga Wing* decisamente appetibile e lievemente fuori dagli schemi triti e ritriti degli sparatutto classici. Si nota chiaramente come i programmatori Cacpcom si siano pesantemente ispirati alla perfetta struttura di gioco di *Radiant Silvergun* (stupendo sparatutto per Saturn), rendendo però l'azione incredibilmente più veloce e frenetica. Come nel noto titolo della Treasure infatti, anche in *Giga Wing* lo schermo sarà costantemente sommerso da valanghe di proiettili, evitabili solo tramite manovre dalla precisione svizzera o con l'utilizzo dello scudo protettivo (l'equivalente della Radiant Sword) attivabile tramite la pressione prolungata del tasto di sparo. Dopo aver riempito un'apposita barra infatti la vostra navetta verrà circondata da uno scudo in grado non solo di assorbire i proiettili nemici, ma anche di rispedirli al mittente con effetti a dir poco devastanti! Purtroppo però, il level design e le ondate di nemici non sono studiate con la medesima perizia di quelle presenti nel capolavoro Treasure e non sono rare le situazioni (spiacevoli) in cui la vostra navetta esploderà per il semplice motivo che doveva esplodere. Detto in soldoni, vi capiterà spesso di non avere via di scampo, vedrete lo schermo affollarsi sempre più finchè non verrete centrati in pieno da un raggio laser assolutamente non evitabile in alcun modo. Una pecca decisamente macroscopica, indice di come il livello di difficoltà del gioco non sia stato calibrato a dovere.

Ma le vere note dolenti di *Giga Wing* sono altre: non sempre una conversione assolutamente arcade perfect è un bene, ed alla Namco lo hanno ormai capito da parecchio tempo. Un gioco da sala è impostato su ritmi e tempistiche diverse rispetto ad un titolo per console, e deve essere giocato in minor tempo, con il maggior esborso di gettoni possibile. E *Giga Wing* tradisce immediatamente le sue pur nobili radici coinoppare presentando al tempo stesso stage piuttosto brevi, un livello di difficoltà assurdamente alto ed una longevità pressochè irrisoria. I continue infiniti danno la mazzata finale, facendovi terminare gli otto livelli di gioco (contando l'ultimo boss che ha uno stage tutto suo) in meno di mezz'ora e facendovi riporre l'ultima fatica Capcom a prendere polvere sugli scaffali in brevissimo tempo. E non bastano i pochi extra (la solita galleria di artwork e la modalità Score Attack) a tenervi incollati più a lungo allo schermo: dopo un paio di partite il destino di Giga Wing è segnato. Ah, e lasciate decisamente perdere la modalità 2 giocatori: è talmente caotica che difficilmente riuscirete a capire quello che sta succedendo sullo schermo...



L'impostazione del gioco è molto, molto classica, con il classico power up per potenziare la vostra arma principale le classiche smart bomb da utilizzarsi per salvarvi la pelle



Non capite dove stia il vostro aereo e dove finiscano gli spari nemici? Benvenuti in Giga Wing.


L'ultimo livello del gioco è uno dei meno riusciti di Giga Wings.


Il cattivone finale, piuttosto imponente, non trovate?

SPARIAMO E FUGGIAMO IN ALLEGRIA.

Come accennato nella recensione, da sempre le console Sega possono bearsi di una nutrita schiera di shoot'em up atta a soddisfare ogni genere di appassionato. Vi proponiamo qui un breve elenco di titoli meritevoli di menzione, da possedere assolutamente se siete dei fanatici.

Parodius – PC Engine
Lords of Thunder – PC Engine
Thunderforce III - Megadrive
Thunderforce IV - Megadrive
Truxton - Megadrive
Axelay - Super Nintendo
Gynoug - Megadrive
Thunderforce V : Saturn, PlayStation
Radiant Silvergun - Saturn


Il Ranking Mode in tutta la sua frenesia.


Una smart bomb pulisce completamente lo schermo dalla feccia aliena.



La schermata delle opzioni, qualcos'altro da aggiungere?



MAKEN-X

PRODUTTORE	ATLUS
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	SPARATUTTO 3D
GIOCATORI	1
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.atlus.co.jp

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

SI RINGRAZIA NET.GAME (tel. 02/2667349 - MI) PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VOTO 7

GIOCABILITA' 7.5
+ Divertente, veloce e immediato
- Piccole pecche nel sistema di controllo, semplicistico

LONGEVITA' 7.5
+ Tante trame e diverse successioni dei livelli
- Difficoltà bassina e intelligenza artificiale poco curata

GRAFICA 8
+ Texture di ottimo livello, buona risuolizione ed effetti visivi
- Qualche raro caso di piattume nel concept dei livelli

SONORO 6.5
+ Qualche sprazzo di colonna sonora ben realizzato
- Ma è solo uno sprazzo



Sparate a questo malforme abitante delle fogne prima che sia troppo vicino

Come primissima uscita Doom-style del Dreamcast non si poteva forse chiedere di meglio: in parte l'innovazione c'è, la realizzazione tecnica anche, il divertimento (almeno inizialmente) è assicurato da una struttura di gioco di facile comprensione, immediata e frenetica. Ma alla lunga i limiti del gioco potrebbero (sottolineiamo il condizionale, è un gioco capace di far innamorare, così come di essere odiato) farsi fin troppo vistosi e l'inesperienza del team di programmazione nel genere viene a galla.

Maken-X, prodotto e sviluppato dalla Atlus, casa già celebre per i numerosi titoli "ruolistici" che da tempo offre al panorama consolaro, si presenta come il miglior sparatutto in soggettiva per Dreamcast

Qualcosa di strano sta succedendo, qualcosa d'inspiegabile. Uomini che mutano, persone che perdono la vita, risucchiata all'interno di altri corpi. Gangster con ali da farfalla e misteriosi cani biomeccanici. Quale la spiegazione a tutto questo? Bella domanda, vorremmo saperlo anche noi, ma la completa ignoranza in fatto di alfabeto e grammatica giapponese ci impedisce la compresione di tutto quanto stia al di là del solito "Start Game", "Load & Save Game" e poco altro.

DOOM A CHI?

Maken-X, prodotto e sviluppato dalla Atlus, casa già celebre per i numerosi titoli "ruolistici" che da tempo offre al panorama consolaro, si presenta come il miglior sparatutto in soggettiva per Dreamcast, al di là di Gundam 0079 (decisamente diverso come stile di gioco) e del bruttino *Space Griffon*. Il panorama degli sparatutto tridimensionali per Dreamcast non può certo dirsi affollatissimo e se non potremo godere delle conversioni di *Half Life* e di *Quake III* (confermata la prima, in via di ufficializzazione la seconda) non prima della prossima primavera-estate, tanto vale la pena dare una chancé anche a *Maken-X*.
Non si può dire che il gioco Atlus sia esattamente uscito dal nulla, dato che sia al Tokyo Game Show che al precedente E3 era stato oggetto di numero sbirciate da parte dei giornalisti del settore e anche dei più semplici, ma affamati, giocatori. Può ben dirsi che le occhiate di riguardo ottenute da *Maken-X* fossero state procurate dall'aspetto grafico del gioco, decisamente riuscito e d'effetto, ma al di là di quel che è stato... ora la confezione di Maken-X è arrivata nelle sapienti mani dei baldi redattori di J (baldi?) quindi possiamo inoltrarci nella recensione vera e propria.
Parlare di *Maken-X* come di un clone di *Doom*, *Quake*, *Half Life* e soci è assolutamente fuori luogo. Dei titoli della iD e della Valve il gioco Atlus è manchevole di innumerevoli componenti, ma se sia una pecca o, più che altro una precisa scelta a livello di concetto è tutto da verificare. E' vero, *Maken-X* non presenta una struttura dei livelli intricata, ragionata e raffinata come quella delle migliori mappe di Quake II, così come è incapace di ricreare quell'incredibile atmosfera e partecipazione che ha invece reso celebre Half Life, ma nonostante questo si riesce a ritagliare un suo giusto spazio sulla console Sega. Questo perché l'elemento sparatutto è stato portato estremamente alla ribalta, andando a offuscare ogni velleità particolarmente strategica e puntando in buona parte sulla velocità di reazione occhio-mano. Questo non vuol dire che *Maken-X* si risolva in un semplice schiacciare freneticamente il pulsante di fuoco, anzi, una certa destrezza e abilità nella gestione della situazione va comunque tenuta.
Ma per capirci meglio è il caso di descrivere meglio le caratteristiche base del gioco: la visuale è quella in soggettiva, come ampiamente detto e i tasti del joypad servono principalmente per sparare, saltare, mirare e "agganciare" un nemico e MakenX-*are* se ci passate il neologismo. La struttura dei livelli è piuttosto lineare ed è praticamente impossibile perdersi, così come sono pochi o nulli i segreti da scovare. Si copre un'area, uccidendo i nemici presenti, s'imbocca solitamente l'unica porta aperta che ci sia, magari dopo aver premuto l'apposito interruttore e si continua su questa linea. I nemici sono dispersi in un discreto numero all'interno del livello e contano di più sulla quantità e la velocità (alcuni sono davvero molto, molto veloci e in grado di far saltare l'apparato ottico del giocatore), più che sull'intelligenza artificiale, che risulta infatti piuttosto scarsina per usare



Il livello londinese è un piccolo spettacolo per gli occhi



Abbiamo "lockato" il nemico, ora basta far fuoco e ucciderlo senza pietà.



Uno dei boss di fine livello, qualche colpo nel posto giusto e lascerà presto questa valle di lacrime.



Nei panni di un simil topo-drago ci aggiriamo per un salotto realizzato discretamente.


Scusa? Puoi ripetere?

un eufemismo. Sono presenti diversi boss di metà e di fine livello, tutti realizzati egregiamente dal punto di vista tecnico, ma piuttosto elementari da abbattere.
Insomma, finora le note positive portate a carico di *Maken-X* sono davvero pochine, per non dire nulle, dove sta la fregatura?

EX-TRANSFORMER

Quando poco fa abbiamo parlato di MakenX-are non volevamo solamente indicare come il livello cerebrale del redattore medio di J sia paragonabile a quello di una tartaruga di mare (con tutto il rispetto per le Tarte!), ma si voleva anche dare un nome a una pratica effettuabile in *Maken-X* che, seppur non troppo frequente, rappresenta una delle trovate più interessanti del gioco. In pratica, in momenti particolari del gioco, è possibile decidere se "trasformarsi", o meglio, entrare nel corpo o meno di un nemico che abbiamo appena abbattuto (in alcuni casi). Così facendo otterremo il suo tipo di attacco, le sue caratteristiche di potenza, resistenza, salto e così via. Cambia anche il diverso tipo di attacco X (ottenbiile tenendo premuto il tasto A). Non è finita qua.
Cambiando personaggio (o non cambiandolo), si alternerà la successione dei livelli, così come l'evolversi della trama alla base di *Maken-X*. Se per quel che riguarda quest'ultimo aspetto, possiamo perlomeno oltrepassare senza tanti problemi la cosa (dato che sia il parlato che eventuali sottotitoli sono completamente in giapponese), non si può rimanere insensibili davanti a una caratteristica che aiuta incredibilmente ad aumentare la longevità del gioco.

TEXTURIZZATO A CALDO

L'aspetto tecnico di *Maken-X* è indubbiamente uno dei pregi del gioco: la risoluzione adottata consente al gioco di sfoggiare un ottimo livello di dettaglio, per non parlare del livello delle texture, realizzate in maniera impeccabile nella grande maggioranza dei casi. Soffermarsi a guardare i lampioni nella nebbia londinese è una pratica che, almeno nelle primissime partite, potrebbe portar via qualche prezioso minuto di gioco. Purtroppo non tutti i livelli


Il livello qualitativo delle texture è di tutto rispetto.

appaiono ispirati e realizzati con la stessa cura, pur non scendendo mai sotto la sufficienza.
Da segnalare alcuni effetti di luce divertenti e spettacolari, come le mosse speciali o alcuni riflessi. Dal punto di vista del sonoro la situazione cambia piuttosto marcatamente: i motivi che fanno da sottofondo al gioco Atlus rimangono effettivamente sempre delle impersonali sequenze campionate che non riescono a staccarsi dal loro ruolo di semplici comprimarie, se non per qualche istante, grazie a riff di chitarre elettriche che vengono comunque a noia dopo ben poco tempo.
Il sistema di controllo risulta in generale ben pensato, nulla per cui gridare al miracolo comunque: si può saltare, colpire, scivolare a destra e a sinistra e parare i colpi premendo verso di sé la levetta analogica. Il movimento con la stessa levetta appare a volte (rari casi comunque) un po' imprecisa, ma la pratica, poca, aiuta in questo caso.
Giocare a *Maken-X* è divertente se siete disposti ad entrare nel suo spirito: se da una parte il gioco della Atlus sembra attirare, almeno inizialmente, solo per l'ottima realizzazione tecnica e per la velocità da sparatutto con cui si presenza (niente cervello, tutto istinto da button-smasher), dopo poco tempo potreste essere catturati dall'interesse verso il prossimo personaggio che potreste incontrare, così come la presenza di diverse trame spinge a rigiocare *Maken-X*. In generale la sensazione è comunque quella di un buon gioco, ma abbastanza scarno a tratti e fin troppo "ingenuo", troppo arcade direbbe qualcuno: ai tratti tipicamente adventure dei diversi personaggi e delle caratteristiche degli stessi, si contrappongono infatti uno schema di gioco elementare e un'intelligenza artificale nemica davvero troppo sempliciotta. J

ai tratti tipicamente adventure dei diversi personaggi e delle caratteristiche degli stessi, si contrappone infatti uno schema di gioco elementare

ARRIVERA' IL MESSIA(H)

Se siete in spasmodica attesa di un buon sparatutto in prima persona per Dreamcast, iniziate a spegnere i ceri e le candeline, togliete dall'angolo della camera l'inginocchiatoio e rivendetelo per procurarvi i soldi necessari alle future spese. Come detto nel corpo della recensione, infatti, per la console Sega sono in via d'arrivo (manca solo, si fa per dire, l'ufficializzazione), quelli che possono essere considerati i due migliori esponenti del genere: *Quake III* (la cui versione per PC troverete recensita sul prossimo numero di J) e *Half-Life*, il gioiello della scorsa stagione videogiocosa. Non è finita qua, il buon *Maken-X* non fa ancora utilizzo delle potenzialità on-line del Dreamcast, al contrario dovrebbero fare i titoli sopra citati, in particolar modo *Quake III Arena*, ma come dimenticare quella piccola espansione chiamata *Team Fortress Classic* per *Half-Life* che da mesi e mesi furoreggia nei PC di mezzo mondo? Tenete le dita incrociate...


Una volta ucciso il multi-braccione potremo entrare nel suo corpo.



WORMS PINBALL

PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	TEAM 17
GENERE	PINBALL
GIOCATORI	4
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.team17.com

DI ANDREA MADERNA giopep@edmaster.it

VOTO **5.5**

GIOCABILITA' 6
+ Buon sistema di controllo
- Imprecisioni nella fisica della pallina e nel controllo degli spintoni

LONGEVITA' 4
- Tavoli anonimi e privi di attrattiva (e sono solo due)
- Basso livello di difficoltà

GRAFICA 6
+ L'alta risoluzione aiuta...
- ... ma non può combattere da sola la caoticità dei tavoli

SONORO 7
+ Musiche molto azzeccate
+ Buon uso di voci e effetti sonori


Il tavolo ispirato a Worms...

Worms Pinball è fondamentalmente un gioco mediocre. Non ha certo difetti abnormi che ne rendono la sola esistenza un insulto all'intelligenza umana. Ma è anche vero che non ha veramente nulla di particolarmente interessante da offrire. Con due soli tavoli, dei quali uno totalmente insignificante e uno che, pur fregiandosi di una buona caratterizzazione grafica, non offre nulla di innovativo o particolarmente divertente a livello di struttura, c'è ben poco da stare allegri. Se poi aggiungiamo i difetti nel sistema di controllo, le imprecisioni nella gestione della pallina e la grafica confusionaria il quadro è completo. Il solito gioco solo per super appassionati a cui, in effetti, la PlayStation non offre molto di meglio.

Le simulazioni di flipper non hanno mai avuto un gran successo, ne su computer, ne su console. Ciononostante uno zoccolo duro di appassionati deve aver sempre sostenuto il genere, visto che periodicamente ne spuntano fuori nuovi esponenti. Poco tempo fa anche il Team 17 ha deciso di buttarsi nella mischia realizzando delle tavole ispirate ai propri giochi in una produzione per pc. Quella di cui vado a parlare è la conversione per PlayStation del suddetto gioco. La realizzazione è totalmente bidimensionale e, nello splendore dell'alta risoluzione, ci pone davanti a due tavoli ispirati a due dei più recenti successi del team di programmatori: *Worms* e *World Rally Fever*. I piani di gioco sono realizzati discretamente, con una buona cura per il dettaglio e con un sacco di dettagli tipici dei giochi in questione. Parecchie situazioni classiche delle due produzioni sono fedelmente riportate sul piano di gioco e nel display luminoso che entra in gioco spesso e volentieri per coinvolgerci in simpatici sottogiochi. Spesso vi ritroverete a dover gestire i personaggi dei due videogiochi in piccole avventure (per capirci, fra le altre cose mi è capitato di dover guidare la super pecora di worms all'assalto di un nugolo di vermetti). Graficamente la realizzazione è di buon livello, se si esclude il fatto che alcune zone sono un po' confuse e spesso capita di non riuscire a rendersi bene conto di cosa succede. A voler ben vedere non è che sia un difetto da poco... Il problema consiste anche nel fatto che il display luminoso è stato realizzato in una specie di semitrasparenza e piazzato sopra alla parte superiore del tavolo. Il risultato è che quella zona appare un po' confusa allo sguardo. Cambiare visuale non serve a molto, visto che significa comunque allontanarsi e rendere tutto ancora più incasinato. Molto ben realizzata è invece la colonna sonora che aiuta parecchio a ricreare l'atmosfera dei due giochi da cui traggono ispirazione i tavoli con musichette azzeccate e con un sacco di effetti sonori e campionamenti presi di peso dai giochi originali.


...e quello ispirato a World Rally Fever

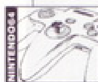
se si può accettare la presenza di pochi tavoli (o magari di solo uno), lo si fa nella speranza che significhi altissima qualità e ricercatezza della struttura di gioco. Non pare essere, purtroppo, questo il caso

VERMI SENZA SPINA DORSALE

Il problema fondamentale consiste in una certa anonimità e piattezza dei due piani di gioco. Non c'è niente di particolarmente interessante o innovativo e se, tutto sommato, il tavolo di Worms si salva per la simpatia della realizzazione e dei sottogiochi, la sezione dedicata a *World Rally Fever* è di una inutilità spaventosa. Oltretutto la tanto decantata fedeltà simulativa del comportamento della palla non è che sia poi così incredibile (anzi, spesso e volentieri si imbizzarrisce in comportamenti un po' assurdi) e il pur comodo sistema di controllo, rivela qualche magagna nella gestione degli spintoni da infliggere al flipper. Tutto questo, sommato alla sola presenza di due tavoli, da vita a un gioco poco interessante e, soprattutto molto poco longevo (oltretutto si fanno punti come se piovessero e ci vuole veramente poco a battere i record prestabiliti). Certo, va pure detto che non è che ci sia molta concorrenza (in generale e, soprattutto, nel mercato PlayStation) e probabilmente questo gioco verrà visto come la manna dal cielo dagli appassionati, però è innegabile che i difetti siano piuttosto pesantucci. Anche perché diciamocelo, se si può accettare la presenza di pochi tavoli (o magari di solo uno), lo si fa nella speranza che significhi altissima qualità e ricercatezza della struttura di gioco. Non pare essere, purtroppo, questo il caso.




Anche se graficamente il gioco non è male, tutto il resto fallisce miseramente



RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

PRODUTTORE	UBI SOFT
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	PIATTAFORME 3D
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.rayman2.com

DI SIMONA MARTORE nausicaa@edmaster.it

VOTO **8.5**

GIOCABILITA' 8
+ Buon sistema di controllo
- Le telecamere a volte mettono in difficoltà

LONGEVITA' 8
+ Adeguata al gioco
- Alcuni livelli molto ampi, altri decisamente meno

GRAFICA 8.5
+ Varietà degli ambienti, colori e design ottimi
- Meno originale del primo capitolo

SONORO 8.5
+ Colonna sonora suggestiva, varia e piacevolissima
+ Il sistema di linguaggio adottato per i personaggi è divertente

Rayman 2 è da non perdere per tutti coloro che hanno sudato sette camicie giocando al primo (decisamente più difficile rispetto al secondo): è colorato, divertente, curato nei dettagli e spassoso. La nuova ambientazione tridimensionale è ben riuscita, risulta varia e invoglia nel proseguimento dell'avventura. I personaggi sono tutti deliziosi, sicuramente uno degli elementi più divertenti del gioco. Tuttavia, questo gioco di piattaforme non risulta più originale o innovativo di quelli già in circolazione e perde con il predecessore, che sembra dimostrare una maggior passione nella sua creazione da parte dei realizzatori, sia per quanto riguarda le idee sviluppate (meno particolari di quelle del primo) che gli ambienti (meno originali e bizzarri rispetto al passato). *Rayman 2* è sicuramente un gran bel gioco, ma meno ispirato del primo capitolo.

Rayman è tornato tra noi, con delle grandi novità concernenti l'ambientazione in cui si svolge l'avventura. Il nuovo capitolo infatti, rispetto al precedente in 2D, è totalmente tridimensionale.
Rayman deve sconfiggere i pirati che hanno invaso il suo mondo e liberare i suoi amici fatti prigionieri. Altro compito fondamentale, dover recuperare tutte le particelle (i Lum gialli) in cui è stato disgregato il nucleo primordiale del mondo, in tutto 1000.
Gli ambienti creati per questo gioco, ricordano da vicino quelli di un cartone animato, sono coloratissimi, fantasiosi, ampi e profondi. Ci si trova davanti a mondi molto diversi tra loro e vari. Si devono, ad esempio, attraversare enormi prati e sorvolare cascate, ruscelli, ma anche attraversare grotte buie coperte di ragnatele e infestate da esseri strani, attraversare lunghi fiumiciattoli di lava sopra una grossa prugna (le stesse del primo capitolo), percorrere discese (di ghiaccio, legno ecc.) ricolme di ostacoli mortali, saltare su casse disseminate lungo cascate, lava e fango. I livelli più suggestivi li incontriamo procedendo nel gioco: il Precipizio è uno di questi, una durissima sfida mozzafiato contro i pirati, in cui tutto ciò che Rayman deve fare e correre, correre, correre e saltare evitando di cadere nel burrone e schivando le bombe lanciate contro di lui. Ma ce ne sono molti altri, i Santuari ad esempio, ricchi di atmosfera e di difficoltà.
La colonna sonora è godibilissima e ben si adegua alle azioni e alle peripezie che Rayman deve compiere nel corso dell'avventura. Si tratta dei soliti movimenti, che il vegetale compiva già nel primo capitolo: salta, vola e plana con il ciuffo a mò di elica, si aggrappa agli anelli alati e può usare il potente pugno per darle di santa ragione al nemico e per distruggere porte e barriere che ci ostacolano nel cammino. Per guadagnare più energia vitale (rappresentata da una barra color giallo oro), Rayman deve recuperare i Lum rossi mentre i Lum verdi ci permettono di salvare la partita fino a dove siamo arrivati in modo che se l'uomo raggio dovesse morire, ripartiremmo da quel punto.



Ed ecco il Re "occasionale" dei Teens, i più pazzi abitanti del mondo di Rayman 2.

MELANZANE ATLETICHE

Il livello di difficoltà delle azioni da far compiere al piccolo vegetale, man mano che si procede, aumenta gradualmente: dal mondo del Santuario di roccia fuoco in poi, tutto risulta più difficile e richiede grande pazienza e precisione da parte del giocatore. E' sicuramente un momento di grande soddisfazione quello in cui Rayman riceve da Ly (la fata che ci aiuta lungo il cammino imitando il Papa per quel che riguarda l'uso della voce) il potere di volare, ma dopo pochi minuti che ci si cimenta nel volo... Prepariamoci ad uscirne un po' frustrati... Non è piacevole assistere alla cottura di una melanzana nella lava (magari questa immagine può stuzzicare un certo appetito, ma, almeno personalmente, la preferirei in una teglia nel mio forno...).

> Nel corso dell'avventura, incontriamo dei personaggi dagli atteggiamenti comici che ci aiutano a superare degli ostacoli: è il caso di Globox, un essere blu e cicciotto che quando zompetta emette un suono simile a quello dei pupazzetti di gomma

Nel corso dell'avventura, incontriamo dei personaggi dagli atteggiamenti comici che ci aiutano a superare degli ostacoli: è il caso di Globox, un essere blu e cicciotto che quando zompetta emette un suono simile a quello dei pupazzetti di gomma da strizzare per bambini, della simpatica balena Carmen, che ci permette di seguirla sott'acqua lasciando una scia di bolle d'aria che ci riforniscono di ossigeno o dei Teens, un popolo di piccoli esseri verdi dal muso lungo che risultano comici pur non volendolo. Per tutti i personaggi, è stato adottato un linguaggio composto da buffi suoni (come in *Banjo-Kazooie*) che risulta divertente e caratterizzante, anche se si tratta di un'idea già sfruttata.
Oltre a dover saltare, colpire, planare e correre, dobbiamo condurre Rayman attraverso sezioni piuttosto complesse: ad esempio, nella Palude dei brutti sogni, l'ortaggio si cimenta in uno scii d'acqua tortuoso e pericoloso, dovendo


Uno dei più temibili boss di fine livello


Grazie all'utilizzo dell'eExpansion Pak Rayman 2 è splendido


Una visuale di sicuro effetto

VERDURA IN RETE

Se siete appassionati da tempo delle gesta dell'eroica Rayman, o se magari posate per la prima volta gli occhi sullo strano essere Ubi Soft, potrà comunque interessarvi fare un giretto nel sito che la casa francese ha predisposto in occasione di questo secondo episodio. Il sito Internet di Rayman 2 (raggiungibile su) si presenta ottimamente: desktop da scaricare, immagini dei personaggi del gioco (con diverse finestre personalizzate a seconda del caso vediate il tutto sotto l'ottica dei "cattivi" o dei "buoni") e tante informazioni sul gioco. Una delle sezioni più interessanti è probabilmente quella rappresentata dai disegni originali elaborati dal gruppo di programmazione e dagli artisti principali per quel che riguarda lo studio grafico di Rayman e di tutti gli altri comprimari.

evitare mostri, casse e bombe disseminate lungo la palude. Nel già citato Santuario di fuoco, ci si trova nuovamente, come avviene anche in livelli precedenti, a dover guidare Rayman impegnato a cavalcare una piccola bomba, imitando un pò lo stile Bonanza: questa volta però il compito risulta molto più difficile, in quanto si deve saltare da una parte all'altra evitando sia che la bomba esploda sia di finire nel mare di lava che si trova sotto al sentiero di roccia che dobbiamo percorrere. In un altro livello, Rayman deve nuotare per un lungo lasso di tempo sott'acqua: bisogna abituarsi ai movimenti del vegetale e farlo muovere molto velocemente per impedire che muoia annegato. Oltre a volare con il proprio ciuffo, Rayman, in alcuni casi, può farlo sfruttando dei barili esplosivi: se ci si avvicina a delle fiaccole con il barile, infatti, la miccia si accende e si prende il volo, ma anche qui bisogna evitare di volare troppo in basso, rischiando in tal modo di morire in acqua, o troppo in alto, andando così a sbattere contro le pareti esplodendo. Ad un certo punto, dobbiamo anche dimostrare di aver dimestichezza con le navi: ci troviamo, infatti, nella situazione di dover pilotare un piccolo galeone lungo un percorso tutt'altro che comodo.

Il sistema di controllo funziona a dovere, anche se a volte bisogna usare molta cautela nel muovere Rayman su piccole superfici

RAYMAN ALLA RISCOSSA!

Esistono dei livelli intermedi nel gioco: i livelli bonus, a cui si più accedere solo se si è riusciti a trovare tutti i Lum e le gabbie previste per ogni mondo e in cui si deve sostenere una gara di corsa con un pirata e i livelli in cui si accumula energia vitale e altri Lum, in cui Rayman deve sfidare la fata Ly in una gara a tempo e a cui si può accedere solo se si è in possesso di un buon numero di Lum.

Il sistema di controllo funziona a dovere, anche se a volte bisogna usare molta cautela nel muovere Rayman su piccole superfici, in quanto i movimenti risultano abbastanza ampi (quando ci troviamo sul bordo di una cassa, ad esempio e dobbiamo girarci indietro, c'è il rischio che Rayman cada, quindi è meglio fargli compiere un salto all'indietro e planare). Le telecamere, invece, in alcuni casi non sono soddisfacenti: può capitare che si girino inquadrando di faccia Rayman mentre un nemico ci sta attaccando, impedendoci di vederlo o mentre dobbiamo compiere un salto o qualche altra azione. Per quanto riguarda il personaggio di Rayman, spezzerei una lancia a favore del primo capitolo: anche se in *Rayman 2* viene presentata una trovata molto divertente (fargli usare il proprio corpo come palla da basket se lasciato senza far nulla) e se comunque è stato curato nel minimo dettaglio, Rayman risulta più caratterizzato nel primo capitolo, sia nelle movenze che nei vari atteggiamenti. Insomma, il primo Rayman è un personaggio unico, con caratteristiche particolari e originali, mentre quello del secondo è più anonimo. Anche gli ambienti del primo Rayman vincono su quelli del secondo per maggior creatività e originalità (il livello della musica o quello delle matite, ad esempio, decisamente bizzarri).


E questo sarebbe un eroe capace di salvare il mondo? Dove andremo a finire...



Nonostante le foto pubblicate il gioco è interamente in italiano


Uno dei pirati più intelligenti dell'intero gioco



CRASH TEAM RACING

PRODUTTORE	SONY
SVILUPPATORE	NAUGHTY DOG
GENERE	CORSE
GIOCATORI	1 - 4
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	http://www.naughtydog.com

DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it



VOTO
8.5

GIOCABILITA' 8.5
+ Immediato e divertente
+ Controlli impeccabili

LONGEVITA' 9
+ Molto longevo in singolo
+ Infinito in multiplayer

GRAFICA 9
+ Bellissimo da vedere
+ Fluido anche giocando in 4

SONORO 7
- Musichette anonime
+ Belli gli effetti sonori



Tutto pronto per la partenza...

Crash Team Racing è un gioco bellissimo: la realizzazione tecnica appare davvero ottima, la grafica al top e soprattutto, si rivela estremamente giocabile. La varieta' di opzioni e modalità lo rende eccellente sia per il gioco in singolo che (e soprattutto) per il multiplayer. Consigliato senza riserve a tutti i fan di *Mario Kart* e giochi simili (ai quali *CTR* deve comunque moltissimo) che troveranno in questo titolo una versione "affinata" del classico Nintendo, e anche a chiunque voglia semplicemente un bel gioco. I Naughty Dog lasciano la PlayStation con un ottimo biglietto di addio.

Inevitabile come le formiche ad un picnic: dopo Mario, Sonic, Donkey Kong, Bomberman e Megaman, ecco un altro personaggio dei videogiochi impegnato in un gioco di corse.
Per chi non conosce il personaggio, Crash Bandicoot è uno dei personaggi rappresentativi della PlayStation, assieme a Lara Croft (*Tomb Raider*) e qualche altro disperato omino digitale: con ben tre giochi (tutti platform di discreta fattura) all'attivo e più di dieci milioni di copie vendute in tutto il mondo, siamo davanti a un personaggio di tutto rispetto. Prima di inoltrarsi in un genere a loro estraneo, i Naughty Dog hanno ben pensato di osservare bene la concorrenza per poter carpire i migliori aspetti dei titoli più meritevoli e unirli in un solo gioco, l'ultimo da loro realizzato per Psx: in particolare la loro attenzione si è focalizzata su due mostri sacri del genere: *Mario Kart 64* della Nintendo e *Diddy Kong Racing*, made in Rare, entrambi giochi per Nintendo 64.
La schermata dei menu ci pone davanti a un grande numero di possibilità: le ben sette modalità in cui possiamo cimentarci regalano al gioco una varieta' e una conseguente longevita' davvero impressionanti. A parte le comuni scelte come Arcade Mode e Time Trial fanno capolino l'interessante Adventure Mode e il temibile Battle Mode: il primo è stato direttamente mutuato da *Diddy Kong Racing*, e permette di scegliere uno degli otto piloti disponibili e utilizzarlo in una sorta di adventure game su quattro ruote, il che ci porta ad esplorare varie zone del gioco, sfidando gli altri corridori e incontrando di tanto in tanto anche dei Boss piuttosto ostici da battere che ci sfidano in appassionanti corse uno contro uno, proprio come accadeva nel citato gioco della Rare.
Il tutto ruota attorno all'arrivo sulla terra di un malvagio alieno, il cui unico hobby è vagare per l'universo sfidando i corridori più abili di ogni pianeta: in palio c'e' la salvezza del pianeta stesso, che verrebbe crudelmente ridotto in schiavitù dalle forze aliene nel caso i piloti autoctoni perdano la sfida. Inutile dire che la regione prescelta dall'alieno per la sfida è proprio l'Australia, terra nativa del marsupiale Crash e dei suoi amici e nemici: e così ecco un nutrito gruppo di personaggi motorizzati ben decisi a raccogliere la sfida del verdognolo nemico spaziale per un motivo o per l'altro.

> La grafica di *CTR* e' a dir poco ottima: i percorsi scorrono fluidi e ben definiti sotto i nostri occhi, il clipping è praticamente inesistente e le scelte stilistiche e cromatiche che hanno sempre contraddistinto la serie sono state fedelmente riportate in questo gioco



Che delusione, siamo relegati in ottava posizione (tiè, pure la rima!).

NEL CUORE DELLA CORSA

I personaggi inizialmente a nostra disposizione sono otto: terminando le varie modalità del gioco potremo sbloccare ulteriori sei corridori. Ogni pilota si differenzia dagli altri per alcune caratteristiche, come tenuta di strada e velocità massima è inoltre da tenere in considerazione l'aspetto stesso del nostro personaggio, anche la mole e il peso giocheranno, difatti, un ruolo importante in *CTR*: un personaggio grosso e pesante ad esempio sarà meno sprintoso di uno piccolo e rapido, però in caso di collisione tra i due si capisce facilmente chi avrà la meglio. E di urti nel gioco ce ne saranno tanti...
Il gioco presenta ben 17 piste "ufficiali", cioé accessibili sin dall'inizio, cui poi si aggiungeranno inevitabili percorsi segreti: i designer del gioco meritano sicuramente un buon numero dilodi, il lavoro svolto su ogni singola pista è stato molto e si nota.
I percorsi di *CTR*, pur suscitando sensazioni di deja vu di tanto in tanto, sono probabilmente i più belli e godibili mai apparsi in un gioco di questo tipo, presentando tutti i pregi e le trovate già viste nei giochi sopra citati ma aggiungendo allo stesso tempo preziose novità e



Graficamente CTR è davvero uno spettacolo, da notare l'uso dei colori e le strutture di contorno alla pista



Sempre rimanendo in ambito grafica...

MOTORI E DRAGHETTI...
Come gia' accadde lo scorso anno, quando in *Crash Bandicoot: Warped* era celata la demo del bellissimo *Spyro The Dragon*, anche in *Crash Team Racing* c'è una sorpresina relativa al draghetto viola: tenete premuti L1 ed R1 e premete in sequenza Giu', Cerchio, Triangolo e Destra nella schermata principale del gioco per giocare un demo di *Spyro 2: Gateway to Glimmer* (recensito da qualche parte in questo stesso numero).


Sulla sinistra si può vedere l'usuale classifica in-game.


Secondo posto, iniziamo a migliorare!


Tutti i più importanti personaggi della serie di Crash, così come le locazioni, sono state trasportate in CTR

accorgimenti: nessuna pista risulta frustrante o anche solamente brutta e la presenza di scorciatoie e bivi le rende adatte ai piloti in cerca di una guida più tattica.
Ma le piste da sole non varrebbero molto se alle spalle non ci fosse un motore grafico all'altezza della situazione, per cui è il caso di parlare subito del cuore di *Crash Team Racing*.
La grafica di *CTR* è a dir poco ottima: i percorsi scorrono fluidi e ben definiti sotto i nostri occhi, il clipping è praticamente inesistente e le scelte stilistiche e cromatiche che hanno sempre contraddistinto la serie sono state fedelmente riportate in questo gioco.
Si può tranquillamente affermare che graficamente parlando *CTR* è il miglior titolo del genere: i fondali super-dettagliati, l'ottima qualita' delle texture e i parecchi effetti speciali implementati lo rendono visivamente massiccio e in generale superiore ai titoli analoghi. Altra nota va al design dei singoli corridori, che sono stati realizzati magistralmente in 3D e che vantano numerosi effetti sonori come esclamazioni e urletti che li rendono immediatamente simpatici e familiari, sopperendo egregiamente alla mancanza di notorieta' che potrebbero denotare se avvicinati a nomi come Mario o Sonic: un errore dei giochi della serie di Crash è stato a mio avviso il focalizzare l'azione quasi unicamente attorno a Crash, lasciando troppo nell'ombra i personaggi secondari, che quindi in un gioco come *CTR* fanno fatica a presentarsi come degni comprimari, ma l'ottimo lavoro di valorizzazione svolto su di loro fa si che gia' dopo un'oretta di gioco li conosciate bene.
I giocatori dei precedenti giochi di Crash noteranno similitudini anche con le musiche di accompagnamento, che risultano orecchiabili e adatte all'azione folle del gioco, anche se sinceramente avrebbero potuto essere più differenziate tra loro.

ALTRO CHE DEFLETTORI...

Parlando delle gare vere e proprie il gioco è praticamente identico ai citati predecessori: sulle piste sono sparse in vari punti le tipiche casse già viste negli altri giochi di Crash, e correndoci addosso con i kart si raccoglieranno i bonus contenuti in queste. Le casse senza alcun simbolo contengono mele, che hanno la stessa funzione delle banane in *Diddy Kong Racing*: più ne raccoglierete, più veloce andrà il go kart. Le casse contraddistinte da un punto interrogativo contengono dei bonus, che vengono selezionati con la stessa tecnica vista in *Mario Kart* (una sorta di rapida roulette).
Questi variano dai missili teleguidati a pericolose bombe, a scudi (rappresentati da Uka Uka nel caso usiate un personaggio "buono", o da Aku Aku per i piloti "cattivi") e perfino globi energetici, per un totale di dieci differenti gadget da usare a nostro favore.
I bonus sono molto utili per quanto riguarda le gare normali (Adventure e Arcade Mode), ma diventano ancor piu' spassosi nelle modalità multiplayer: correre per le piste togliendo di mezzo gli amici a colpi di bombe e' divertentissimo, e il top lo si raggiunge nella modalità Battle, in cui fino a 4 giocatori si scatenano in arene piene di casse bonus col solo scopo di massacrarsi amichevolmente. Con tre amici e un multitap (periferica che permette di collegare 4 pad su una PlayStation) la longevità del gioco sale a livelli stratosferici, anche perchè la fluidità resta ottima persino con il quadruplo split screen.


Primi! Basta studiare ed applicarsi, me lo dicevano a scuola...

Con tre amici e un multitap la longevita' del gioco sale a livelli stratosferici, anche perche' la fluidita' resta ottima persino con il quadruplo split screen


Velocità a mille ed azione a quattro giocatori rendono CTR un acquisto obbligato.


Dove stiamo andando a finire?


Un bello scudo protettivo è sempre utile.



MUSIC 2000

PRODUTTORE	CODEMASTERS
SVILUPPATORE	JESTER INTERACTIVE
GENERE	TRACKER
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	PAL
SITO WEB	www.codemasters.com

DI MARCO BOSIO chump@edmaster.it

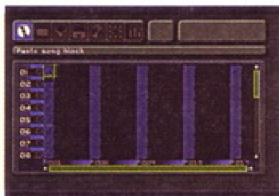
VOTO **7**

GIOCABILITA' 7
+ Con un po' di fantasia ci si diverte da subito...
- Usare il pad per muoversi nei menu è davvero scomodo

LONGEVITA' 7
+ Può durare in eterno se amate la musica...
- ...Altrimenti vi durerà cinque minuti al massimo

GRAFICA 7
+ Fa onestamente il suo dovere
- Peccato non siano disponibili più "skin"

SONORO 9
+ Tantissimi effetti sonori fra cui scegliere
+ Tutti ben realizzati



Il corpo del tracker, con le varie piste disponibili.

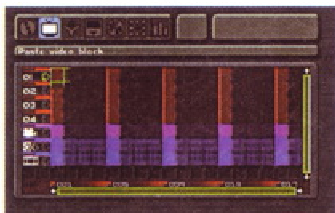
Music 2000 è senza dubbio un prodotto di buona fattura, anche se, come ho già spiegato nella recensione, è macchiato da una pecca che limita molto: certo se siete degli amanti della musica o dei DJ in erba non fatevi scrupoli e acquistatelo al volo; se invece la musica non è il vostro forte lasciate pure perdere. E' comunque molto divertente sperimentare con la musica, quindi non è da escludere che anche a questi ultimi possa piacere... insomma io lo consiglio un po' a tutti, poi leggete la recensione e traete le vostre conclusioni.

Può essere che guardando le foto qui intorno vi siate chiesti se *Music 2000* sia o meno un gioco... Non avete tutti i torti: in effetti questa produzione Codemasters è da considerarsi un vero e proprio tracker, ovvero uno strumento che vi permette di creare la vostra musica partendo praticamente da zero, incollando cioè fra di loro campionamenti scelti fra la miriade che il "gioco" vi mette a disposizione nelle sue capienti librerie. Si tratta quindi di un prodotto innovativo per quanto riguarda la nostra amata scatoletta grigia (se si escludono il primo *Music* e lo stranissimo *Fluid*), che effettivamente può far venire voglia di tirar fuori il DJ che è in noi, ma bisogna prima fare i conti con l'unica ma enorme pecca di questo prodotto: la giocabilità.
Potete facilmente immaginare come sia scomodo utilizzare un programma di questo tipo col joypad della PlayStation, soprattutto all'inizio, quando ancora non è ben chiaro cosa si debba fare. Certo una volta impratichiti tutto comincia a divenire più semplice, ma una certa scomodità rimane sempre comunque a punzecchiarvi fastidiosamente come una zanzara. A parte questo unico ma importante difetto *Music 2000* è un prodotto molto ben realizzato, certo nulla a confronto dei potentissimi tracker per PC, ma che comunque potrebbe regalarvi parecchie soddisfazioni, a patto però di avere una buona dose di pazienza ma soprattutto di tempo: una canzone in pratica è formata da vari "riff" che potete scegliere dalla libreria per poi incollarli e mixarli l'uno all'altro creando la base, a cui poi man mano aggiungerete parti vocali, strumentali, e chi più ne ha più ne metta; è ovvio quindi che sicuramente non ci metterete dieci minuti a terminare una traccia! Non manca inoltre la possibilità di editare il proprio riff partendo da uno già esistente (abbassandone o alzandone le ottave, velocizzandone il ritmo, decidendone il volume ecc.), il che permette quindi di creare senza grossissime difficoltà un vastissimo assortimento di effetti e melodie. Simpatica inoltre è la possibilità di poter creare una sorta di video da accompagnare alle note del proprio pezzo: basterà prendere dalla solita enorme libreria una forma rotante, uno sfondo, effetti speciali e chi più ne ha più ne metta; metterli insieme come più vi aggrada nella solita scaletta di lavoro (quella dove mettete "fisicamente" i riff o i pezzi video) ed il gioco è fatto.
Certo non aspettatevi la luna, ma è comunque un'aggiunta che di sicuro non fa male e anzi dona più mordente al prodotto.
Stavo giusto pensando a come fare ad analizzare i singoli fattori di *Music 2000*: effettivamente giudicare separatamente grafica, sonoro, longevità, e giocabilità è parecchio difficile... beh, vediamo un po' cosa ne salta fuori, così magari riuscite a farvi un'idea migliore anche dell'aspetto più strutturale del prodotto: la grafica non è male, anche se sarebbe stato preferibile avere la possibilità di scegliersi la propria consolle (dev'essere la prima volta che in una rivista di videogiochi la scritta "consolle" con ben due "elle" non rappresenta un errore... NdMatt) fra varie ognuna associata ad un diverso genere musicale; del sonoro non ne parlo nemmeno, dato che è ovvia l'ottima realizzazione; la giocabilità è scarsina a causa della difficoltà insita nell'uso del joypad (per questo sconsiglio vivamente l'acquisto di questo prodotto a tutti i possessori di PC, dato che su internet si possono trovare programmi molto più potenti di questo assolutamente gratis, con in più l'indiscutibile comodità del mouse... se dovessi morire in circostanze misteriose già sapete chi andare a beccare!); la longevità è proporzionale a quanto sangue musicale c'è nelle vostre vene.
Se creare tracce è sempre stato il sogno della vostra vita allora utilizzerete *Music 2000* fino a consumare il CD, al contrario se preferite ascoltare tracce già realizzate da altri non credo proprio questo software di casa Jester Interactive faccia al caso vostro. Ok, è ormai giunta l'ora di tirare le somme: del "gioco" ne abbiamo già parlato abbondantemente, quindi catapultatevi nel commento dato che mi pagano per scriverlo.

Se creare tracce è sempre stato il sogno della vostra vita allora utilizzerete *Music 2000* fino a consumare il CD



La schermata più curata graficamente dell'intero Music 2000... ehm.



La scelta dei pezzi e delle sorgenti musicali sono davvero molteplici.



Ed eccoci nella schermata più importante e intricata di Music, qua prende vita la "musica".



SHADOWGATE TRIALS OF THE FOUR TOWERS

PRODUTTORE	**KEMCO**
SVILUPPATORE	**INFINITE VENTURES**
GENERE	**AVVENTURA**
GIOCATORI	**1**
VERSIONE	**EUROPEA**
SITO WEB	**www.kemco.com**

DI OLIVER STATUA holly@edmaster.it

VOTO **7**

GIOCABILITA' 8
+ sistema di controllo semplice ed efficiente
+ traduzione in italiano ben fatta

LONGEVITA' 8
+ storia ben articolata
+ numerosi oggetti da trovare e con cui interagire

GRAFICA 6.5
- motore grafico vecchiotto
- colori sempre troppo cupi

SONORO 7
+ sottofondi evocativi
- pochi e scarsi effetti sonori

Se dovessimo stare qua a guardare gli ultimi giochi usciti sia per Nintendo 64 ma soprattutto per le altre console dovremmo scartare immediatamente *Shadowgate 64: Trials of the Four Towers* dalla lista della spesa. La grafica lo rende infatti già vecchio ai nostri occhi e sicuramente questo fatto pesa molto sulle ultime produzioni in ambito videoludico. Bisogna anche dire però che l'abito non fa il monaco e che sotto quell'aspetto rozzo e scialbo si cela una storia ben congegnata accompagnata da una giocabilità di tutto rispetto. Se la vostra passione sono le avventure grafiche non avrete molta difficoltà ad abituarvi a questo gioco. Se invece desiderate più di ogni altra cosa continuare a distruggervi le vostre dita sui pulsantoni del pad proseguite verso la porta successiva, grazie.

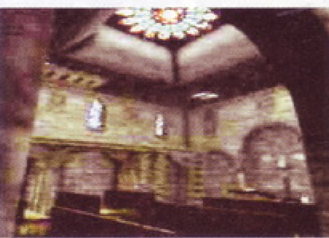
Una vasta distesa di terra... una carovana... un viandante... il tuo nome è Del Cottonwood.
La polvere ti offusca la vista ed i granelli di sabbia arrivano quasi all'estremità della tua gola. Il rollio delle ruote di legno del carro è l'unico rumore in un silenzio quasi tombale. Un silenzio squarciato poco dopo dalle urla di un gruppo di briganti che si affacciano alle pareti scoscese di una montagna. Si lanciano verso di te e verso i tuoi compagni di viaggio. E' un massacro, il carro viene spolpato di tutto ciò che può avere anche il più minimo valore, tuttavia tu resti in vita. Ti risvegli in una stanza grigia e buia, noti delle inferriate alla finestra e alla porta. Ti ricordi dell'accaduto, sei in prigione, sei stato catturato, ma sei ancora vivo. Devi sbrigarti , devi fuggire da lì, sei in pericolo, potrebbe arrivare il guardiano dei sotterranei e altre torture sarebbero per te fatali. Utilizzando solamente la materia grigia che ti è stata donata riesci a fuggire dalla cella e ti ritrovi nei sotterrai di *Shadowgate*. Capisci subito che c'è qualcosa di strano in questa città ormai decaduta, e ne hai la certezza quando dei fantasmi appaiono davanti ai tuoi occhi. Uno di loro è lo spirito di un potentissimo mago che cento anni fa è stato il vincitore di una epica battaglia che lo vedeva scontrarsi contro le forze del Male capitanate dall'oscuro Signore degli Stregoni. Ora questa potenza malefica è pronta per tornare sulle terre di Kal Torlin ed impossessarsene. Tu sei il prescelto, il potente mago Lakmir ti ha scelto come suo seguace e vuole, anzi deve, fare di te un grande eroe. La storia, anche se in effetti non è nulla di così innovativo, è il punto centrale di tutto il gioco, semplice ma ben congegnata.

EROI IN PRIMA PERSONA

La grafica in prima persona potrebbe farvi equivocare sul tipo di gioco ma chiariamo subito che qui non vi è azione, non ci sono sparatorie, non state giocando a *Quake* e nemmeno a *GoldenEye*. *Shadowgate* riflette più un gameplay simile a quello delle avventure grafiche, sin dall'inizio vi troverete ad affrontare svariate serie di enigmi che vi ostacoleranno la strada verso la notorietà. Sebbene l'inizio sia un po' deprimente scoprirete ben presto che la terra di Kal Torlin nasconde un mondo ben articolato e sufficientemente vario che consente una libertà di azione vasta al punto giusto. Certamente non potrete fare ciò che volete, la vostra strada maestra è ben definita, ma di sicuro non vi troverete davanti ai vostri occhi un lasergame camuffato da GDR. Se vi mettete a giocare a *Shadowgate* con l'occhio del giocatore novello tutta grafica e poca giocabilità sono purtroppo sicuro che lascerete questo gioco dopo poco tempo, ma se avrete la pazienza necessaria a far si che i fatti si evolvano almeno un po' cambierete sicuramente il vostro parere riguardo a questo gioco.



La definizione, come si può vedere, è piuttosto infima, ma tant'è...



Nonostante tutto, il rosone della chiesa è piuttosto ben fatto.

La giocabilità è sicuramente l'elemento meglio riuscito in questo gioco. Gli enigmi non saranno sempre semplici ricerche di oggetti ma dovrete anche oltrepassare labirinti, salvare personaggi rinchiusi nelle segrete più buie fare da tramite tra il mondo dei viventi e quello dei morti



E questo chi sarebbe? Vestito come il peggior Renato Zero d'annata dovrebbe farci paura o che cosa?

Shadowgate purtroppo non ha molte frecce da tendere al proprio arco oltre alla storia che ci sta sotto. La grafica infatti, sebbene il Nintendo 64 abbia sfornato certi capolavori come *Zelda* e *Banjo & Kazooie* e abbia appena lanciato il promettentissimo *Donkey Kong 64*, non è certo l'apice della tecnica, anzi, a guardarla bene risulta essere non poco sgranata e presenta una gamma di colori veramente bassa. Certo i toni cupi ci stanno tutti, ma un po' di variazione sulla colorazione non avrebbe fatto male. Oltre a questo ci si mette una fluidità che sicuramente non vi farà rimpiangere di esservi abbuffati di merendine prima di cominciare a giocare. La visuale è in perfetta prima persona quindi osserverete la città proprio dagli occhi di Del Cottonwood purtroppo però la versione pal del Nintendo 64 ha la sua solita pecca nella velocità ed il tutto risulta quindi molto pesante, sono sicuro che la versione ntsc (USA e Jap) del gioco è sicuramente più veloce. Tuttavia non condanniamo l'aspetto grafico prima di aver analizzato il gioco a fondo. Tutti avremmo voluto le magie grafiche del Dreamcast, della futura PS2 o delle schede grafiche per PC di ultima generazione, ma considerando

Tutti avremmo voluto le magie grafiche del Dreamcast, della futura PS2 o delle schede grafiche per PC di ultima generazione, ma considerando che questo gioco non supporta nemmeno l'espansione RAM da 4 Mb del Nintendo il risultato finale può essere ben compreso

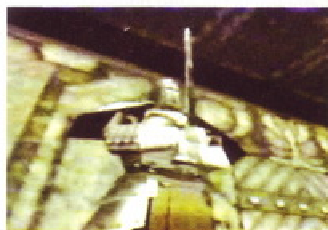
che questo gioco non supporta nemmeno l'espansione RAM da 4 Mb del Nintendo il risultato finale può essere ben compreso.

ANALISI LOGICA DI UN'AVVENTURA

Per quanto riguarda il lato uditivo non ci si può certo lamentare, le musiche sono ben orchestrate in uno stile che ricorda il medioevo e sebbene nessuna spicchi sopra le altre per coinvolgimento le nostre orecchie non noteranno mai delle stonature rispetto allo svolgimento del gioco. Sono musiche molto rilassanti, come la meccanica di gioco d'altronde, e quindi ben si prestano ad un titolo di questo tipo. Piuttosto gli effetti sonori sono un po' scarsi infatti, oltre al solito cigolio delle porte che man mano aprirete, ci saranno pochi altri rumori a fare da contorno al vostro peregrinare (anche se il gracchiare dei corvi al cimitero è piuttosto suggestivo). La giocabilità è sicuramente l'elemento meglio riuscito in questo gioco. Dopo un inizio non molto convincente nel quale non dovrete far altro che recuperare l'oggetto da usare nella stanza successiva per accedere a quella dopo e così via, vi accorgerete che usciti dai sotterranei il mondo si aprirà ai vostri occhi e alla vostra voglia di esplorazione e non potrete far altro che saziarvi con gli innumerevoli enigmi che vi si pareranno di fronte. Questi enigmi non saranno sempre semplici ricerche di oggetti ma dovrete anche oltrepassare labirinti, salvare personaggi rinchiusi nelle segrete più buie fare da tramite tra il mondo dei viventi e quello dei morti. Non tutto è di facile intuibilità e non tutti gli oggetti sono facili da trovare, soprattutto per via del vecchio motore grafico che non li visualizza bene e per la loro colorazione che non li contraddistingue dallo sfondo (questo è riferito soprattutto alle chiavi e alle pergamene che poggiano sul pavimento e che assomigliano più a chiazze di olio o sangue per terra). La continua ricerca di oggetti sarà interrotta a volte con alcune chiacchierate con i (troppo pochi purtroppo) personaggi che popolano questa città decaduta, il menestrello, il barista e la bella indovina su tutti, ma non dimentichiamoci del mago Lakmir che seguirà da vicino ogni vostra mossa e dei vari spiriti degli abitanti che hanno popolato la città in passato. Una nota di merito va fatta ai programmatori per aver introdotto in questa città così tanti oggetti. Oltre alle solite chiavi per aprire le porte troverete statue, picconi, ossa, spade, anelli e soprattutto libri. Si libri, infatti la città


Questa sarebbe la stanza da pranzo, vuota e con un tavolone rettangolare... almeno mettete i tovagliolini!

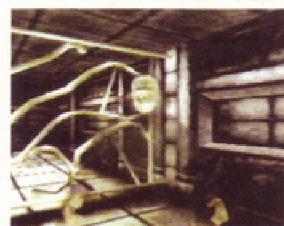

Una delle poche immagini "chiare" di Shadowgate, il look tenebroso rende tutto il gioco, infatti, tendente allo scuro.


Un altro brutto ceffo (vero o solo armatura?) cerca d'impensierire la vista del giocatore, fallirà miseramente.

è cosparsa di tomi incustoditi (che dimenticoni!) che riportano fatti di vita quotidiana, antiche leggende, formule magiche e quanto altro possa rendervi partecipe della vita del tempo, dei segreti nascosti nell'ombra di ogni angolo ai pettegolezzi che passavano di orecchio in orecchio. Per interagire con tutto ciò che vi circonda non dovrete far altro che centrare sullo schermo ciò che volete usare e premere il pulsante A oppure aprire l'inventario con il pulsante B, scegliere il giusto oggetto da utilizzare, e premere quindi A. Il sistema di controllo risulta quindi essere molto intuitivo anche per chi non è pratico di questi giochi. Per spostarvi con il vostro alter ego sarà sufficiente usare i tasti C mentre per muovere i vostri occhi virtuali non dovrete far altro che usare il control stick. Va tenuto anche conto che il gioco è stato completamente localizzato in italiano (o spagnolo se preferite) da parte di Halifax. La traduzione è decisamente ben fatta, con qualche piccola imperfezione ma complessivamente più che buona. Grazie a questo la comprensibilità del testo diviene pressoché totale anche per chi in inglese naviga in cattive acque e di questo ne giova non poco la giocabilità. Un gioco quindi consigliato ad un pubblico di vecchi appassionati, ma che si fa rispettare per la sua intrigante giocabilità anche da chi si immerge per la prima volta in una avventura medievale o almeno da chi deve per forza far riposare il proprio pollicione dopo una miriade di blastamenti in giochi un po' più "vivaci".

SHADOWGATE CLASSIC

Ultimamente è stata rilasciata una cartuccia per Game Boy Color contenente la riedizione del vecchio successo per NES uscito più di dieci anni or sono. Quella volta nei panni di un nobile discendente di stirpe reale dovevate intrufolarvi nel castello di Shadowgate equipaggiato dei vostri soli abiti e di una torcia e, superando innumerevoli trabocchetti sparsi per i vari corridoi, dovevate arrivare al cospetto del potente e malvagio Warlock Lord per bandirlo da questo mondo terreno. Il gioco essendo stato prodotto più di un decennio fa non ha certamente una grafica spettacolare, anzi. Per quanto riguarda il lato sonoro esso si pone su dei buoni livelli tuttavia essendo poche le musiche d'accompagnamento vi verranno poi a noia. La giocabilità invece, pur non essendo elevatissima rimane comunque più che soddisfacente. Una cartuccia quindi solo per qui pochi appassionati, gli altri potrebbero tranquillamente lasciarla sullo scaffale.


Questo sarebbe il proprio "maestro" Lakmir, ma che diavolo... siamo capitati proprio bene!



SPYRO 2 GATEWAY TO GLIMMER

PRODUTTORE	SONY
SVILUPPATORE	INSOMNIAC
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.playstation-europe.com/spyro2

DI GIANLUCA LOGGIA ualone@edmaster.it

VOTO **8**

GIOCABILITA' 8
+ Controlli molto malleabili
+ Non ci si trova mai senza sapere cosa fare

LONGEVITA' 7.5
+ Per completare sul serio il gioco ci vuole un po' di tempo
- Come molti altri platform difficilmente si lascia rigiocare

GRAFICA 9
+ Ambientazioni tutte da ammirare
+ Effetti di luce veramente suggestivi

SONORO 7
+ Carino il parlato dei vari personaggi
- Le musiche non lasciano il segno

Spyro 2: Gateway to Glimmer è un gioco realizzato in maniera superba. E' vero, probabilmente non aggiunge niente di nuovo al genere platform, ma sarebbe stupido considerare questo come un demerito per il lavoro svolto da Insomniac. La buonissima giocabilità, la varietà delle ambientazioni, quel piacevole senso di avere sempre qualcosa da fare e, dulcis in fundo, la straordinaria grafica fanno di *Spyro 2* un titolo caldamente consigliato a chiunque abbia voglia di un bel platform, con una minima riserva solo per chi ha da poco finito il primo episodio o per chi ancora non ha giocato (ed ha quindi il dovere di farlo, prima di ogni altra cosa) le pietre miliari del genere.

É vero, gli amanti dei platform hanno sempre un po' storto il naso di fronte a tutto ciò che è stato prodotto finora per PlayStation. Indubbiamente, almeno per quanto riguarda la qualità, i titoli del genere disponibili su Nintendo 64 sono su un livello ancora leggermente superiore e lo stesso si può certamente dire di *Sonic Adventure* per Dreamcast. La console Sony si è sempre difesa egregiamente per quanto riguarda la quantità di platform disponibili e, se vogliamo, anche per la varietà (si pensi ad *Ape Escape*, per esempio, o a quanto sono diversi i vari episodi di Gex da quelli di Crash). Cosa aggiunge *Spyro2: Gateway to Glimmer* al parco platform di PlayStation? E' quello che ci si propone di scoprire.

Le azioni che Spyro è in grado di compiere non sono poche e alcune rappresentano delle novità rispetto al precedente episodio della saga



Il draghetto Spyro è tornato e anche se "gli eroi non sono più quelli di una volta", lui non è cambiato dal primo episodio.

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Per quanto riguarda il concept di base (identico a quello dell'episodio precedente) l'ultimo prodotto di Insomniac si può definire con buona approssimazione un "platform alla *Super Mario 64*". Si tratta (per quei due o tre che non conoscono il titolo sopracitato) di un gioco di piattaforme in cui si può muovere il personaggio protagonista in un mondo interamente tridimensionale, senza limitazioni di sorta. Come ormai è usuale in molti giochi del genere, anche in *Spyro 2* si opera in vari mondi, ciascuno comprendente un buon numero di sottomondi che si possono visitare nell'ordine che più aggrada al giocatore.
Le azioni che Spyro è in grado di compiere non sono poche e alcune rappresentano delle novità rispetto al precedente episodio della saga. Oltre al già conosciuto salto con planata, è possibile far arrampicare Spyro su particolari pareti o farlo nuotare. Non tutte le abilità sono disponibili dall'inizio del gioco, alcune saranno insegnate a Spyro nel corso del gioco dagli altri personaggi del mondo ideato da Insomniac, spesso in cambio di una parte delle gemme collezionate dal draghetto. A questo proposito, è piacevole notare come tutti (o quasi) gli oggetti e i personaggi presenti servano a qualcosa. Per chiarire meglio la cosa facciamo qualche esempio: le gemme, come già accennato, non hanno solo lo scopo di "indicare quanto manca alla fine del gioco", ma servono per comprare dai vari ricconi, categoria di personaggi sparsa per varie locazioni del gioco, diversi oggetti e simili utili per progredire nell'avventura. Ancora, in ogni sottomondo che si visita è fondamentale ottenere un talismano; una volta raccolti tutti i talismani di un mondo si può passare, dopo aver battuto l'immancabile boss di fine livello, al mondo successivo. Perfino l'eliminare i vari nemici presenti nel gioco non è fine a se stesso: in ogni livello, dopo aver eliminato un certo numero di nemici, è possibile ottenere un momentaneo power up. Tale potenziamento è indispensabile per portare a termine una piccola missione che gli abitanti del posto affidano a Spyro e in cambio del completamento della missione si ottiene una sfera. Inutile dire che, raccolto un certo numero di sfere, sarà possibile a Spyro aprire nuove porte e così via. In pratica nel gioco non si rimane mai con le mani in mano. Le missioncine da portare a termine sono sempre almeno una decina contemporaneamente e, come già detto, è possibile affrontarle nell'ordine che si preferisce. La varietà delle missioni è veramente notevole. Si va dalla risoluzione di puzzle (alcuni dei quali piuttosto intriganti) a sezioni puramente arcade, passando per giochi in cui mira, tempismo e precisione sono il fondamento. Infine anche gli innocui animaletti che si trovano in giro per i livelli hanno una loro funzione: arrostendoli, infatti, si assicura energia vitale alla libellula che fa compagnia a Spyro e che in pratica fa le veci della più consueta barra di energia.
Anche la struttura dei livelli è ben fatta. Niente di particolarmente complesso (grazie anche all'aiuto dell'utile mappa sarà molto intuitivo muoversi per le varie zone del gioco), ma c'è da dire che non si ha mai la sensazione di piattezza mentre si esplorano i diversi sottomondi. In particolare alcuni livelli



Non vorrete mica lasciare quel diamantone tutto solo vero?



Una visuale particolare da dietro le spalle di Spyro.


La solita piccola libellula accompagna Spyro nella sua avventura.


La grafica di Spyro 2 è davvero magnifica, tenendo conto delle limitazione hardware.

sono veramente intriganti per il fatto che sfruttano molto bene la terza dimensione, estendendosi sia in orizzontale che in verticale.
I nemici, molto vari sia nell'aspetto che nelle caratteristiche, sono affrontabili con l'aiuto dell'alito rovente (abilità primaria del protagonista) o da caricare con una bella testata. Proprio per la varietà che caratterizza il parco avversari di *Spyro 2*, ciascuna categoria di nemici (se non proprio ciascuna, almeno una ogni due o tre) richiede un diverso tipo di approccio, a seconda che si debba schivare i colpi delle loro armi piuttosto che aggredirli a testate perché immuni al fuoco o arrostirli dalla distanza in quanto pericolosi da avvicinare. E' possibile salvare in qualsiasi momento del gioco, anche se non è indispensabile farlo, visto che il sistema di salvataggio automatico, che entra in funzione ogniqualvolta ci si sposta da una zona all'altra di un mondo, svolge egregiamente il suo dovere. I controlli sono molto intuitivi e ci vuole poco ad addomesticarli, sia che si scelga di utilizzare la croce direzionale, sia che si opti per lo stick analogico.

L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE

Bene. Se finora si è parlato bene del gioco, da adesso in poi se ne parlerà benissimo, perché stiamo per analizzarlo dal punto di vista estetico, attraverso il quale *Spyro 2: Gateway to Glimmer* è bello come poche altre cose viste su PlayStation. Partendo dal sonoro, c'è subito da sottolineare che tutti i personaggi sono in grado di parlare in Italiano. Il doppiaggio è molto buono (superiore senz'altro alla media) e riesce nel compito di caratterizzare i personaggi secondari del gioco in modo spesso divertente. Per intenderci, le vocine dei vari personaggi sono molto diverse tra loro e alcune non possono non far ridere (i monaci che parlano come se stessero dicendo una messa cantata e i militari che si esprimono come il sergente istruttore di *Full Metal Jacket* sono solo un esempio di quello che si trova nel gioco). Le musiche che accompagnano il gioco, invece... uh... beh, è a questo punto evidente che le musiche che fanno da accompagnamento all'avventura sono senza infamia e senza lode, visto che chi scrive, al momento di doverne parlare, si è reso conto di non ricordarne neanche una. Si può dire senz'altro che fanno il loro dovere di colonna sonora, né più né meno. E tutta l'esaltazione di cui sopra per l'aspetto estetico di *Spyro 2* dove è andata a finire? Nella grafica, signori, nella grafica. Tutte le immagini che scorrono sul monitor mentre si gioca al titolo Insomniac sono di un bello netto e rassicurante (e la Venere di Milo viene scalzata dal trono, NdMatt). Il design dei personaggi è decisamente riuscito: Spyro in particolare è veramente ben fatto, animazioni comprese (vederlo svolazzare per gli strani luoghi che è solito esplorare è veramente uno spettacolo), ma anche i personaggi più o meno secondari del gioco non sono da meno. I nemici sono, come già accennato, molto diversi tra loro

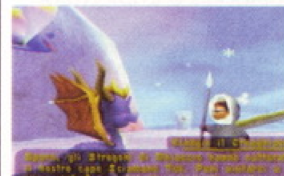

Anche l'utilizzo dei colori è riuscitissimo nell'ultima fatica della Imsoniac.

e riflettono, nel loro look, l'ambientazione cui appartengono. E sono proprio le ambientazioni il punto di forza del grandioso lavoro svolto dai designer di *Spyro 2*. Nel corso del gioco ci si trova a esplorare luoghi realizzati graficamente in modo veramente superbo. Lo stile grafico (sarebbe meglio dire architettonico) adottato per il design dei livelli è più o meno lo stesso, già bellissimo, utilizzato per l'episodio precedente e la cosa non gratifica solo gli occhi, ma è anche un punto a favore della giocabilità, visto che muoversi su scenari ben strutturati non può che rendere più partecipe il giocatore. L'illuminazione in tempo reale, di cui ci sono numerosi esempi all'interno del gioco (e anche qui si tratta di un aspetto che fa apprezzare come la grafica, la trama del gioco e la giocabilità siano state mixate in modo encomiabile), è veramente da applausi. Anche in fase di "regia" è stato svolto un lavoro egregio; la telecamera che segue i movimenti di Spyro (in parte anche "personalizzabile") svolge il suo compito senza mai dare fastidio alcuno, eccezion fatta per un leggero ritardo nell'assestarsi quando si lascia fermo il personaggio (ma è una cosa a cui ci si abitua dopo una mezzoretta di gioco).

La varietà delle missioni è veramente notevole. Si va dalla risoluzione di puzzle a sezioni puramente arcade, passando per giochi in cui mira, tempismo e precisione sono il fondamento

UNA GUIDA PER AMICO

Come si evince dalla lettura di questa recensione, in *Spyro 2* le cose da fare non scarseggiano affatto e tenerle tutte a mente sarebbe veramente un'impresa. Anche in questo caso i programmatori del gioco si sono dimostrati all'altezza delle aspettative venendo incontro al giocatore in un modo veramente opportuno. All'inizio del gioco a Spyro sarà affidato un libro guida in cui saranno riportati automaticamente tutti i progressi fatti nel corso dell'avventura (numero di gemme raccolte, percentuale dei mondi visitati, numero di sfere mancanti, missioni portate a termine e missioni ancora da affrontare, boss eliminati e così via). Consultare la guida è veramente piacevole e aiuta non poco a fare mente locale sul da farsi. Un altro punto a favore del gioco.


I dialoghi in italiano sono ottimi, così come il doppiaggio.


Non saranno le cascate del Niagara ma si difendono bene.



TOY COMMANDER

PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	NO CLICHÉ
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.dreamcasr-europe.com

DI MAURO FANELLI skyrise@edmaster.it

VOTO **8.5**

GIOCABILITA' 8.5
+ Gameplay geniale, divertimento garantito.
- Controlli e telecamera virtuale migliorabili.

LONGEVITA' 9
+ 50 missioni tostissime da affrontare.
+ Ottima modalità multiplayer.

GRAFICA 8.5
+ Ricca di dettagli, coloratissima ed originale.
- Qualche sporadico rallentamento.

SONORO 8
+ Musiche molto azzeccate ed ottimi effetti sonori.
- Niente di così eccezionale.

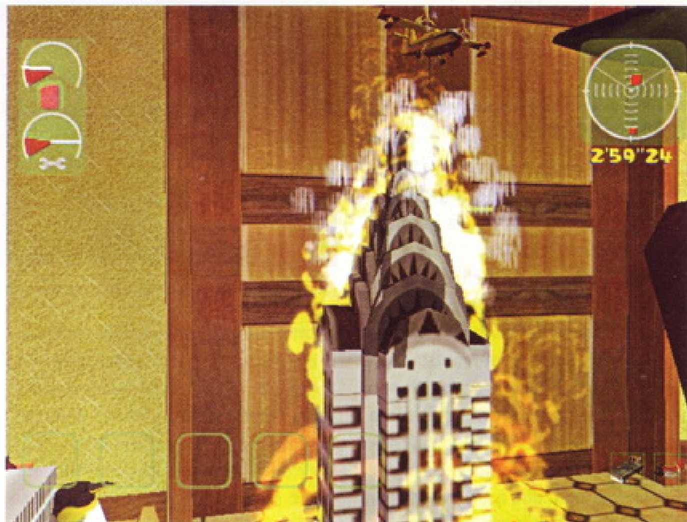


Battaglia volante nel bel mezzo della cucina.

Toy Commander è uno sleeper hit di portata notevole, e uno dei migliori e più divertenti giochi attualmente disponibili sulla nuova consolona Sega. L'originale idea di fondo è implementata con maestria, la realizzazione tecnica è ai massimi livelli ed il gameplay curato sino all'inverosimile, con missioni divertenti e complesse ed un multiplayer mode decisamente azzeccato. Purtroppo però qualche lieve difetto c'è, e fa proprio rabbia pensare che, con qualche piccolissimo accorgimento in più, il gioco sarebbe potuto diventare un capolavoro assoluto da ricordare per molto tempo ma tant'è, *TC* è da avere egualmente.

Se proprio vogliamo generalizzare, esistono due grandi categorie di videogiochi: i titoli più pubblicizzati, più attesi e più pompati, che generano solitamente attorno a loro un'hype notevole, ed i giochi che escono invece un po' in sordina, senza tanto clangore pubblicitario e senza l'onore di frizzi e lazzi televisivi. Solitamente alla prima categoria di titoli è riservato un trattamento tutto speciale anche in fase di programmazione, ma non è escluso che anche nella seconda categoria di titoli, orfana di un martellante battage pubblicitario, di interviste bomba e di scoop esplosivi, non si trovi talvolta qualche vero e proprio capolavoro degno di entrare di buon diritto nella cerchia dei grandi.
A volte succede anche che titoli appartenenti alla prima categoria si rivelino essere cocenti delusioni (due casi su tutti, *Tomb Raider 2* e *3* e la serie di *Fifa*), mentre giochi appartenenti alla seconda si rivelino inaspettatamente di gran lunga migliori del previsto.
Solitamente in gergo tali giochi vengono definiti sleeper hit. Ora fate due più due e capirete facilmente come il *Toy Commander* qui recensito sia un vero e proprio sleeper hit, un gioiellino non annunciato degno però egualmente di figurare affianco di titoli mille volte più blasonati e pubblicizzati. E, inutile che lo sottolineiamo, è proprio di titoli come *TC*, divertenti, originali nel concept e nel design, longevi ed innovativi che una console come il Dreamcast ha bisogno per sfondare sul mercato...

La giocabilità risente di un sistema di gestione delle telecamere un po' balzano e di un sistema di controllo non ottimale in tutte le situazioni



Kaboom! Un grattacielo in meno in salotto. Le ambientazioni di Toy Commander sono tutte "casalinghe".

GIOCATTOLI ANIMATI

L'idea di fondo del titolo è originale e accattivante: pensate per un attimo ai vostri giocattoli di quando eravate bambini, aerei, carri armati, elicotteri, jeep, tutti in miniatura. Bene, ora pensate ai suddetti giocattoli che nelle vostre mani prendono vita e si ritrovano ad affrontare una lunga serie di missioni fuori di testa tra gli innumerevoli pericoli delle mura domestiche ed avrete un'idea di cosa *Toy Commander* vi riserva. Nel gioco dovetrete infatti affrontare una lunga serie di insidiose quanto originali missioni utilizzando le potenzialità di vari giocattoli per portarle a buon fine: certo, per buona parte delle volte bisognerà affrontare scontri e combattimenti (aerei o terrestri), ma in parecchi casi bisognerà destreggiarsi in compiti più delicati, come il preparare una cioccolata calda utilizzando a dovere camion ed elicotteri per miscelare i vari ingredienti. E non mancheranno ovviamente gli scontri con i boss di fine livello, corse a tempo per le varie stanze della casa ed altre amenità del genere...
Insomma, alla neonata No Clichè, team di programmazione responsabile di *TC*, l'inventiva proprio non manca, e tale creatività non influenza solo il gameplay ma anche la realizzazione tecnica di *Toy Commander*. A partire dalla presentazione (un filmato FMV girato utilizzando particolari tecniche di computer graphics che danno al



Anche le uova possono diventare protagoniste in Toy Commander, qui siamo in cucina e il nostro aereo potrebbe finire bollito, attenzione!



Un veliero gioiello naviga all'interno del garage, le texture sono realizzate ottimamente.

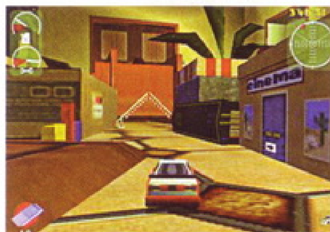

Il piccolo e potente carro armato procede senza paura. Le esplosioni sono realizzate davvero bene.

tutto un look estremamente cartoon) fino al gioco vero e proprio vi sentirete realmente parte di un favoloso universo in miniatura. I vari veicoli giocattolo sono realizzati molto bene, ma ciò che vi lascerà realmente a bocca aperta sarà la perfetta ricostruzione delle varie stanze della casa in cui vi troverete, ricche di dettagli e di piccoli tocchi di classe. Certo, ad un primo sguardo la grafica può sembrare un po' semplicistica per una console a 128bit, ma presto vi accorgerete di come in realtà i poligoni su schermo siano davvero tanti e di come il Dreamcast gestisca in scioltezza, raramente presentado qualche rallentamento e senza mai denunciare fenomeni di pop up, ambientazioni e situazioni di grande complessità. Era fondamentale per *Toy Commander* riuscire ad immergere pienamente il giocatore nell'ambientazione casalinga, dando l'impressione di trovarsi veramente rimpiccioliti in un mondo di giocattoli, mostrando normali ambientazioni casalinghe sotto un'ottica completamente differente. Oltre ad utilizzare texture perfette per raggiungere lo scopo, la No Clichè ha infarcito *TC* di un gran numero di tocchi di classe, uno su tutti il gattone nero da prendere a missilate... Altra menzione di lode va al sonoro, che unisce musiche decisamente azzeccato allo stile di *Toy Commander* ad effetti sonori molto buoni ed appropriati: certo non ci troviamo di fronte ad un background sonoro che farà gridare al miracolo e verrà ricordato nel tempo, ma che svolge adeguatamente il suo compito allietando le orecchie del videogiocatore di turno.


Cosa ci fa quel logo del Dreamcast proprio lì nel mezzo del gioco? L'autoesibizionismo non conosce limiti, tzé!

TOY STORY?

Toy Commander è quindi un capolavoro assoluto, addirittura una killer application? Non proprio, anche se *TC* va molto, molto vicino a entrambe queste definizioni. La giocabilità risente di un sistema di gestione delle telecamere un po' balzano e di un sistema di controllo non ottimale in tutte le situazioni. A volte infatti la telecamera non riuscirà a star dietro in modo efficiente alla velocità dell'azione, creando un po' di disorientamento, e, finchè non avrete preso un po' la mano con i vari veicoli ed i loro diversissimi sistemi di controllo, difficilmente riuscirete a combinare qualcosa di buono. Questi due non proprio marginali difetti, uniti, rendono ancora più difficile un gioco di per sè già tostissimo. Proprio così, nonostante il look ed il feeling bambinesco *Toy Commander* è un gioco incredibilmente difficile e complesso, letteralmente strapieno di missioni osticissime che vi faranno sbattere la testa contro il muro parecchie volte per la frustrazione. Il gioco si scolge in varie stanze diverse, ognuna con le sue missioni peculiari da portare a termine e con un boss finale da affrontare. Il fatto è che le missioni sono a tempo e, sebbene possano essere terminate anche sottostando a limiti cronometrici un po' meno rigidi, è di fondamentale importanza raggiungere i propri obbiettivi in tempi record davvero disumani. Certo, senza ottenere i tempi migliori avanzerete ugualmente alla missione successiva, ma solo eseguendo le missioni perfettamente potrete affrontare a fine stanza il boss finale, e solo affrontando tutti i boss finali potrete giungere alla vera conclusione del gioco...Il livello di difficoltà, oltre ad essere alto, è anche mal calibrato, tant'è che alcune missioni molto avanzate sono più semplici di alcuni dei terribili livelli iniziali. La varietà è però altissima, ed i cinquanta livelli inseriti dai programmatori vi terranno incollati allo schermo per una trentina di ore buone allo schermo. E quando avrete terminato il gioco in singolo, se avete qualche amico a portata di mano, potrete sempre massacrarvi affrontando una bella partita in multiplayer a quattro giocatori, ottima modalità di gioco di uno dei migliori titoli per DC attualmente in commercio.


In Toy Commander non mancano certo le gare su macchine vere e proprio, o meglio, macchine giocattoli.

L'idea di fondo del titolo è originale e accattivante: pensate per un attimo ai vostri giocattoli di quando eravate bambini, aerei, carri armati, elicotteri, jeep, tutti in miniatura. Bene, ora pensate ai suddetti giocattoli che nelle vostre mani prendono vita

GIOCATTOLI RECORD

Sarebbe stato carino presentare in un box i veicoli che potrete utilizzare in TC, o fare magari un elenco dei livelli o delle missioni ma...non è proprio possibile per problemi di spazio. Sappiate infatti che nel gioco avrete modo di utilizzare ben trentacinque diversi veicoli e di affrontare ben cinquanta livelli diversissimi fra loro. E' poi doveroso sottolineare come, sebbene si possa progradire nel gioco anche concludendo le missioni in tempi piuttosto altini (il cronometro è un terribile avversario), è necessario raggiungere tempi record se volete affrontare i boss di fine quadro e terminare TC al 100%. E, vi assicuro, non è impresa facile...



SUIKODEN 2

PRODUTTORE	**KONAMI**
SVILUPPATORE	**KONAMI**
GENERE	**RPG**
GIOCATORI	**1**
VERSIONE	**AMERICANA**
SITO WEB	**www.konami.com**

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

VOTO **8.5**

GIOCABILITA'	**8**
+ Immediato e completo - Eccessiva linearita' nelle scelte	
LONGEVITA'	**9**
+ Piu' lungo del doppio rispetto al prequel - Al solito difficilmente lo rigiocherete una volta finito	
GRAFICA	**8**
+ Migliorata sotto tutti i punti di vista. - Sa un po' di vecchio per certi versi	
SONORO	**7**
+ Buoni i temi - Peccato che siano tutti ripresi dal primo gioco	

La strettissima connessione con il primo capitolo rende *Suikoden 2* un gioco quasi "for fan only" e, se per alcuni questo è un pregio per altri rappresenta un deterrente all'acquisto del gioco visto che è come iniziare a vedere un film a partire dal secondo tempo. La trama è molto ben delineata con intrighi politici e personaggi estremamente ben definiti. Il rovescio della medaglia è l'eccessiva linearità nello svolgimento del gioco e lo scarso peso che hanno le decisioni del giocatore sugli eventi. L'ottima gestione delle battaglie e in generale il sistema di gioco compensano ampiamente i difetti sopracitati rendendo comunque *Suikoden 2* un acquisto consigliato a tutti gli appassionati di GDR, a patto che si abbia la volontà di perseverare all'inizio. Per gli aficionados del primo episodio invece l'acquisto è obbligato.

Sono passati quasi 4 anni dall'uscita del primo *Suikoden* per Playstation, un tempo che può sembrare breve che però, nel mercato dei videogames, equivale quasi ad un'era geologica. All'epoca, oltre ad *Arc The Lad*, mancavano quasi completamente gli esponenti del genere degli RPG sulla macchina Sony e ogni nuova uscita era la benvenuta. *Suikoden* però non era semplicemente una fotocopia dei GDR per 16 bit più in voga ma aveva un sistema di gioco decisamente originale e, pur non facendo leva su meraviglie grafiche incredibili, risultava estremamente ben riuscito in un comparto che ultimamente è stato un tantino trascurato dalle case produttrici, ovvero la flessibilità e la giocabilità. Il gioco della Konami permetteva poi di gestire in battagli ben 6 avventurieri (la media attuale è di 3) senza contare il grandissimo numero di personaggi che potevano joinare il party che arrivavano allo stratosferico numero di 108. La storia, pur essendo discretamente semplice, anticipava per certi versi quello che sarebbe stato l'incipit narrativo di *Final Fantasy Tactics*: niente tecnologie avveniristiche o contaminazioni tra steampunk e fantasy, bensì una solida atmosfera basata su un universo di stampo medievale. Un ragazzo (il nome è deciso dal giocatore) figlio di un generale dell'impero si trova , dopo una girandola di avvenimenti, a capitanare la resistenza proprio contro il regno che il genitore serve.
A livello di vendite il gioco ebbe un discreto successo tutto meritato considerando che neanche l'uscita di *Final Fantasy 7* ne ha offuscato la popolarità in seguito, tanto che tuttora esiste una nutrita schiera di fan del GDR della Konami. Una schiera di fan che chiedeva a gran voce un seguito, un seguito che adesso è uscito anche in una versione comprensibile anche per chi non conosce il giapponese.

Non si può certo dire che l'uscita della versione americana di *Suikoden 2* sia stata ampiamente annunciata, tuttavia bosogna notare che ha avuto la sfortuna di trovarsi proprio in mezzo a *Final Fantasy 8* e *Grandia*, titoli che hanno monopolizzato l'attenzione del grande pubblico



UN NUOVO INIZIO

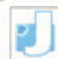
Non si può certo dire che l'uscita della versione americana di *Suikoden 2* sia stata ampiamente annunciata, tuttavia bosogna notare che ha avuto la sfortuna di trovarsi proprio in mezzo a *Final Fantasy 8* e *Grandia*, titoli che hanno monopolizzato l'attenzione del grande pubblico. Ad ogni modo non si può dire che la Konami of America abbia fatto un cattivo lavoro nel processo di adattamento e di editing del gioco, anzi, le traduzioni sono di buon livello e il package è ben riuscito nella sua semplicità. Appena partito il gioco si assiste ad una presentazione realizzata mischiando computer graphic con immagini statiche dei protagonisti della storia. Tale introduzione non passerà certamente alla storia ma è un buon esempio di sobrietà nel design coadiuvata da un'ottima art direction. Prima di iniziare il gioco vero e proprio è possibile utilizzare i salvataggi del vecchio *Suikoden* in quanto i personaggi principali sono praticamente gli stessi mentre il lasso temporale tra il primo e il secondo episodio è solo di 3 anni. Anche la collocazione geografica è familiare a chi ha giocato al vecchio Suikoden, con la variante che stavolta l'azione si svolge nei territori settentrionali Il sistema di gioco è stato "limato" ed è ora esente da alcuni difetti come ad esempio l'impossibilita' di spostarsi dalla posizione prefissata durante i combattimenti e, avendo ogni personaggio armi di gittata variabile, tale dettaglio risulta vitale a livello logistico.
L'implementazione di un sistema di spostamenti aggiunge molto all'aspetto strategico rendendo i classici combattimenti in posizione statica (nella stragrande maggioranza degli rpg non è necessario muoversi durante i combattimenti) più dinamici. Un sistema di movimento era già stato implementato in *Star Ocean* ma in maniera troppo confusionaria in quanto si prendeva il controllo diretto (ovvero con spostamenti dettati al secondo con la croce direzionale) di un personaggio del party mentre gli altri era gestiti dal computer o con una routine prevista dal giocatore in precedenza. *Suikoden 2* pur essendo meno audace risulta comunque più equilibrato



incasellando perfettamente ogni comando utilizzabile in battaglia senza causare confusione nel giocatore. Parlando di combattimenti bisogna dire che sono ancora una volta casuali anche se meno assidui rispetto ad altri giochi del genere. Il sistema magico basato sulle rune è stato decisamente "potenziato" rispetto al prequel in quanto ora è possibile equipaggiare ben 3 rune per personaggio anziché una sola e ne sono state inserite anche alcune che rendono possibili evocazioni sullo stile di *FF7* e *FF8* che rendono gli scontri discretamente spettacolari. Le battaglie campali tra eserciti sono state completamente cambiate a livello di svolgimento e, al posto delle guerre a colpi di morra cinese, troviamo un sistema di combattimenti che ricorda da vicino la vecchia saga di *Shining Force* per Megadrive per certi versi. Anche la gestione dell'inventario è stata notevolmente migliorata e ora è possibile passare gli oggetti ad altri personaggi del party senza impazzire. Tanto per fare un esempio in *Suikoden* per fare questo era necessario prendere il personaggio con l'oggetto in questione e disequipaggiare tutto per compiere l'operazione. Una vera seccatura insomma, ora invece è la gestione è molto più semplice e immediata e finalmente è possibile agire anche sugli oggetti degli avventurieri non utilizzati nel party giocante. Infine, nonostante il numero dei personaggi sia rimasto di 108 la longevità è aumentata notevolmente, tanto che per finire il gioco in maniera non completa sono necessarie ben 48 ore contro le 22 ore del primo episodio.

ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE

Graficamente *Suikoden 2* può apparire démodé a causa dell'uso massiccio della grafica bitmap ma sia gli sprite che i fondali risultano comunque di eccellente fattura. L'utilizzo del 2D batte di gran lunga giochi come *Star Ocean* e *Tales Of Destiny* mentre l'engine poligonale che gestisce i fondali nei combattimenti è decisamente migliorato e tutto a vantaggio dei cambi di inquadratura della telecamera dinamica. Rimane comunque l'impressione che gli sprite siano "incollati" ai campi di battaglia ma questo è lo scotto da pagare per la nitidezza della grafica. Le animazioni dei personaggi sono buone mentre il character design è peggiorato anche se di poco. Il sonoro è la parte migliore tra gli aspetti meramente tecnici, peccato che riprenda pari pari le musiche del predecessore denotando una certa mancanza d'impegno da parte della Konami in questo comparto. Nel complesso comunque la realizzazione è del tutto funzionale al gioco e a livello di aspect ratio è difficile immaginarselo con una grafica diversa proprio a causa della sua impostazione classica sotto tutti gli aspetti. E' inutile cercare di raggiungere vette grafiche incredibili con il rischio di perdere di vista lo schema di gioco ed è un tranello in cui sono caduti molti giochi in precedenza, quindi ben venga un gioco strutturalmente ottimo ma tenicamente realizzato in maniera semplice. Un appunto sulla visualizzazione dei personaggi: come nel primo episodio questi sono visualizzati non come super deformed, come vuole la classica tradizione dei gdr sui 16 bit, ma con un tipo di disegna stilizzato e questo è un altro punto in cui *Suikoden* ha anticipato *Final Fantasy Tactics*. Nel corso dell'articolo quest'ultimo è stato citato ripetutamente ma non esiste un vero e proprio punto di confronto a livello di gameplay essendo i due titoli notevolmente diversi tra loro. Insomma, con le sue sequenze strategiche *Suikoden 2* riesce a rappresenta un buon ibrido tra un GDR classico e un titolo strategico mentre il gioco della Square è semplicemente IL gioco strategico per Playstation.







Un inquietante primo piano. Chi sarà mai il bestione?



Un'ombra si staglia su un fondo di morte, chi sarà questa volta?



La grafica di Suikoden 2 è davvero un gioiellino, anche il design dei volti dei personaggi è altrettanto riuscito.

Graficamente *Suikoden 2* può apparire démodé a causa dell'uso massiccio della grafica bitmap ma sia gli sprite che i fondali risultano comunque di eccellente fattura

LA RIVINCITA DEGLI RPG CLASSICI

Nonostante software house come la Square abbiano preso le distanze dalla loro passata produzione per 16 bit cercando di intraprendere nuove strade a livello grafico secondo le statistiche, almeno in Giappone, i GDR di stampo "classico" godono ancora di ottima popolarità. Lo dimostrano le eccellenti vendite di titoli come *Arc The Lad 3* e di riedizioni come *Final Fantasy Anthology* e Chrono Trigger, tutti balzati in testa alle classifiche di vendita poco dopo la loro uscita. Bisogna considerare anche che, se nel resto del mondo la grafica bitmap viene usata ormai scarsamente, in Giappone la produzione di giochi in 2D è altissima come lo sono anche le vendite. Quale sarà il futuro dei GDR con le nuove console quindi? Una grafica in 3D totale o un 2D allo stato dell'arte?



Che cosa hai detto???



Un'imboscata, il solito vecchio gioco dei 5 contro 1!



Un piccolo villaggio realizzato ottimamente.



MISSION: IMPOSSIBLE

PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	X-SAMPLE
GENERE	ACTION/ADVENTURE
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.infogrames.net

DI GIANLUCA LOGGIA ualone@edmaster.it

VOTO 7

GIOCABILITA' 7
+ Generalmente piacevole. Sarebbe ancora meglio...
- ...Se non fosse per quei fastidiosi problemi di "movimento".

LONGEVITA' 6.5
+ Nello standard
- Non avvicinatevi manco per sogno alla modalità "possibile"

GRAFICA 7
+ Ambienti abbastanza evocativi
- Animazioni dei personaggi un po' goffe.

SONORO 8.5
+ Musiche decisamente evocative
+ Buono il parlato



Nella neve e al gelo, ma il prode agente segreto non si ferma...

Il lavoro svolto da X-Sample per conto di Infogrames è di buona fattura. Il gioco si lascia giocare tranquillamente, pur non offrendo chissà quali emozioni. La miglior chiave di lettura è sicuramente in possesso di chi è appassionato di tutto ciò che riguarda *Mission: Impossible* (in particolare la serie di telefilm). Se rientrate in questa categoria fareste bene a prendere in seria considerazione l'ipotesi di acquistare il gioco. Per tutti gli altri, invece, il consiglio è quello di guardare prima bene cosa altro offre il mercato nel settore degli action/adventure. Sicuramente riuscirete a trovare di meglio, a meno che non abbiate finito già tutto il meglio del genere.

La missione che stiamo per affidarvi non è delle più semplici. Riuscire a capire se un gioco può soddisfarvi o meno è, al contrario, un obiettivo piuttosto arduo da raggiungere. Cercheremo in ogni caso di fornirvi tutto il necessario per portare a termine la missione.

OBIETTIVO 1: CALARSI NEL RUOLO

L'introduzione e i filmati introduttivi ad ogni missione, dovrebbero essere sufficienti a farvi sentire addosso i panni dell'agente segreto. Sottolineiamo "dovrebbero", in quanto, nonostante il perfetto stile da *Mission: Impossible* (gli appassionati dell'omonima serie di telefilm capiranno) e il ricorrere del conosciutissimo tema musicale, bisogna pur dire che, per quanto riguarda l'atmosfera creata, molti filmati introduttivi hanno saputo fare di meglio in questi cinque anni di Playstation. In ogni caso, una volta iniziata la prima missione del gioco, non dovreste avere difficoltà a calarvi nel personaggio. Vi saranno d'aiuto, in questo caso, i dettagliatissimi briefing che potrete leggere in qualunque momento durante una missione, il radar che noterete subito in alto a destra, le ambientazioni militar-politiche in cui vi troverete immersi fin dall'inizio, il fatto di lavorare in squadra con altri uomini e di essere in contatto radio con loro. Anche la grafica tutto sommato abbastanza gradevole potrebbe servire allo scopo, se non fosse per il fatto che le animazioni dei vari personaggi sono un po' goffe e, in generale, lo stile non è proprio il massimo.

OBIETTIVO 2: USARE TUTTI GLI STRUMENTI A DISPOSIZIONE

Non sarà difficile fare proprio il metodo di controllo presentato dal gioco. La visuale principale che sfrutterete è quella in terza persona (fidandosi dell'aspetto esteriore del gioco, soprattutto per via della visuale suddetta, sembrerebbe di avere a che fare con un clone di *Metal Gear Solid*... beh, in effetti...). Vi sarà sempre possibile, però, passare ad una visuale in soggettiva, indispensabile quando si tratterà di prendere la mira in uno scontro a fuoco. Potrete anche far ruotare l'inquadratura a vostro piacimento. Gli oggetti che avete a disposizione saranno raggiungibili abbastanza agevolmente e vi sarà possibile accovacciarvi e saltare. La cosa fastidiosa è che, sarà

Ah... vi ricordiamo che casomai qualcosa dovesse andare storto il segretario negherà di aver avuto qualunque tipo di rapporto con voi. Questa recensione si autòdistruggerà entro cinque secondi



La missione nell'ambasciata è una delle più divertenti e intriganti dlel'intero *Mission Impossible.*

per la goffaggine delle animazioni di cui si parlava, sarà per un effettivo problema di realizzazione tecnica, i movimenti del vostro personaggio principale hanno un qualcosa di insoddisfacente. Il brutto è che la cosa diventa anche scomoda quando si tratta di muoversi velocemente (magari perché inseguiti da qualcuno o per evitare una pioggia di proiettili)... quello che sembrerebbe un problema semplicemente estetico rischia di diventare anche un impaccio alla giocabilità. Non si tratta, in ogni caso, di qualcosa di irreparabile.

OBIETTIVO 3: STABILIRE UN FEELING DEFINITIVO COL GIOCO

Le missioni che affronterete non dovrebbero annoiarvi, essendo strutturate in un modo sicuramente poco "piatto", ma va detto che se non fosse per l'ambientazione e per il fascino che un logo conosciuto come quello di *Mission: Impossible* sa assicurare (prestino molta attenzione, quindi, a questo aspetto coloro i quali non hanno mai subito tale fascino o, addirittura, non hanno mai conosciuto i telefilm o il film omonimi), si noterebbe molto facilmente come, tutto sommato, di giochi del genere meglio realizzati (sotto quasi tutti i punti di vista) ce ne sono eccome.

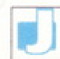


Parlare con la guardia o freddarla all'istante? La domanda è d'uopo...

Ma si sa che a volte rendere bene l'atmosfera può servire, in un gioco, a sopperire a defezioni tecniche o di gameplay (non che nel nostro caso ce ne siano di gravissime, beninteso). Vi verrà sicuramente incontro il fatto che il gioco è interamente tradotto (testi e parlato) in italiano e che il livello qualitativo della traduzione e del doppiaggio è decisamente medio-alto.

OBIETTIVO FINALE: PRENDERE UNA DECISIONE

Vi abbiamo fornito di tutto il necessario. Ora la missione è in mano vostra. Sta a voi prendere la decisione finale: comprare o no il gioco. Ah... vi ricordiamo che casomai qualcosa dovesse andare storto il segretario negherà di aver avuto qualunque tipo di rapporto con voi. Questa recensione si autòdistruggerà entro cinque secondi.





SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

PRODUTTORE	UBI SOFT
SVILUPPATORE	CRITERION STUDIOS
GENERE	GUIDA ARCADE
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	DREAMCAST
SITO WEB	www.ubisoft.it

DI MATTEO CAMISASCA scamu@edmaster.it

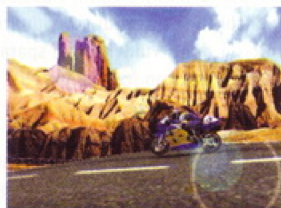
VOTO 6

GIOCABILITA' 6.5
+ Dispone di un gameplay molto arcade, quindi facilmente accessibile
- Ben venga lo stile arcade, ma un minimo di realismo sarebbe auspicabile

LONGEVITA' 7
+ Come ogni titolo d'impostazione arcade tutto sommato si fa rigiocare
+ Gli scogli da superare nel campionato, lo rendono abbastanza longevo

GRAFICA 7
+ Un buon impatto, ambienti abbastanza ben realizzati
- Altre produzioni ci hanno abituato a cose migliori

SONORO 5.5
- La musica non entrerà nella hit parade delle cose che fischiettate sotto la doccia
- Il "brusio" che dovrebbe rappresentare il canto del motore è davvero sotto tono


La grafica del gioco non è male, convince un po' di meno l'effetto lens-flare.

Siamo di fronte alla classica occasione perduta: essendo uno dei primi titoli Dreamcast di Ubi Soft, un certo "rodaggio" è comprensibile e perdonabile, ma sarebbero bastati pochi sforzi in più per curare meglio la fisica, il comparto sonoro e consolidare la coerenza interna (magari tralasciando del tutto le ambientazioni sullo sterrato) per fare di *Suzuki Alstare Extreme Racing* un titolo certamente migliore.

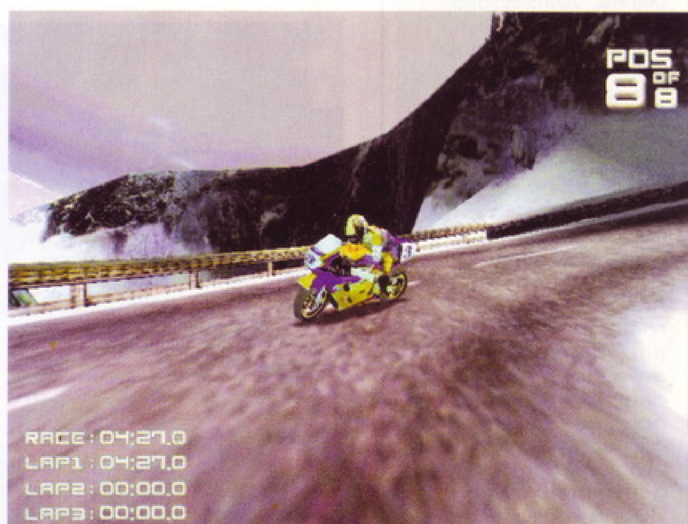
Quando una piattaforma relativamente giovane come il Dreamcast si confronta con il mercato, il suo successo, la sua affermazione dipende molto dal supporto che le software house forniscono in termini di progetti, di giochi. Fra le realtà non giapponesi che fin dall'inizio hanno annunciato di voler produrre titoli per la console Sega, spicca la francese Ubi Soft che, relativamente alle sue dimensioni di mercato, sembra voglia investire molto e credere con forza nelle possibilità di successo del Dreamcast. D'altra parte quando si tenta una nuova avventura, spesso si cerca di far tesoro dell'esperienza acquisita e così è per questo *Suzuki Alstare Extreme Racing*, un titolo che trae forte ispirazione da *Redline Racer*, arcade motociclistico uscito qualche tempo fa su PC, che ha conseguito alterni consensi sia nel pubblico sia nella critica della stampa specializzata. Non siamo di fronte a una semplice conversione, anche perché, come denota il titolo, vi è un altro soggetto in campo, che ha pensato d'investire nel mondo dei videogiochi e di farlo su Dreamcast: è la giapponese Suzuki.
Ne scaturisce un gioco nuovo in cui s'impersona un novello pilota motociclistico che a suon di ottimi risultati, punta a entrare come titolare nel team ufficiale Suzuki Alstare Racing; compagna d'avventura del giocatore è una fiammante (purtroppo virtuale!) Suzuki Alstare GSX R-600 Standard.
Le modalità di gioco sono sostanzialmente tre: il *Gioco Principale*, in cui, come s'è accennato si fa una gavetta per raggiungere l'agognato posto di titolare, la *Corsa Individuale* (per chi vuole un rapporto mordi e fuggi con il gioco) e la modalità multiplayer a due giocatori, che come quasi sempre accade, da un tocco di sapore in più al gioco, bello o brutto che sia.
In proposito, è bene dire subito che il presente, non è certo un titolo indimenticabile: al primo impatto si presenta in modo più che onesto, con una grafica discreta e una sensazione di velocità sufficiente; la moto risponde abbastanza bene e si lascia guidare con una certa naturalezza, anche se già si coglie che il comparto sonoro (in particolare gli effetti) è decisamente inespressivo.

> Suzuki Alstare Extreme Racing è un gioco che si lascia giocare con facilità e presenta alcuni aspetti piacevoli, ma d'altra parte contiene limiti e incongruenze che lo fanno navigare poco sopra la sufficienza

Ma basta arrivare al tracciato con ambientazione tropicale (spiaggia, strade strette e sconnesse ecc.), magari attraverso la modalità *Corsa Individuale*, per scontrarsi con i limiti e le incongruenze di questo titolo. In primis, la necessità di centrare il gioco su un'unica moto (un modello da strada), fa sì che anche nelle situazioni al limite del motocross, si gareggi con un veicolo che mai nella realtà vedrete in analoghi ambienti; si è a mille miglia da giochi come *Motoracer 2* in cui a seconda del tipo di tracciato cambia anche il tipo di moto a disposizione.
Quel che è peggio è che la Suzuki Alstare GSX R-600 Standard implementata nel gioco, ha un rapporto del tutto personale con la fisica degli oggetti in movimento: parlando ancora del circuito "tropicale", si nota come la tenuta di strada sia pressoché identica alle situazioni su asfalto, anzi in certi momenti la moto è letteralmente incollata alla superficie su cui sta viaggiando, mostrando scene alla *Rollcage*.
Infine, è capitato più di una volta di passare il check point infilandosi (e palleggiandosi) con un balzo di qualche metro da terra nell'angusto spazio fra il traliccio del check point e la roccia alla sua destra: non so se si sia colto, ma è un evento che in qualunque altro arcade (non parliamo di simulazioni) non s'è davvero mai visto.
Una precisazione. Se in questa mancanza estrema di legame con la fisica si vuole leggere una scelta precisa in senso stra-assolutamente arcade, il titolo può essere valutato con maggior generosità, ma che scrive ritiene che un minimo di coerenza con le leggi fisiche debba essere comunque presente, anche nel gioco più immediato del mondo.
Riassumendo, *Suzuki Alstare Extreme Racing* è un gioco che si lascia giocare con facilità e presenta alcuni aspetti piacevoli, ma d'altra parte contiene limiti e incongruenze che lo fanno navigare poco sopra la sufficienza.



Sulla spiaggia con le gomme liscie, eppure la tenuta di strada è innaturalmente perfetta.



Il tracciato montano è uno dei meglio riusciti.



MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE

PRODUTTORE	**INFOGRAMES**
SVILUPPATORE	**RAGE SOFTWARE**
GENERE	**SPARATUTTO 3D**
GIOCATORI	**1-2**
VERSIONE	**EUROPEA**
SITO WEB	**www.rage.com**

DI DANIELE BORGNA dax@edmaster.it

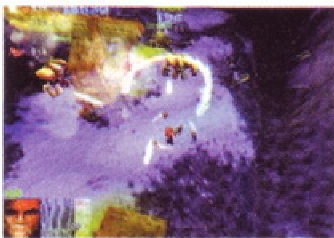
VOTO 7

GIOCABILITA'	6.5
+ Gameplay semplice - Azioni limitate	
LONGEVITA'	7.5
+ Molti livelli discretamente lunghi - Varietà di situazioni molto ridotta	
GRAFICA	8.5
+ Buonissima la varietà di colori - Esplosioni molto spettacolari	
SONORO	6
+ Onesto ma senza particolari pregi + Le esplosioni sono fantastiche	


Le scelte cromatiche di Expendable sono molto "fantascientifiche"...

Millenium Soldier: Expendable è un gioco di azione senza alcuna pretesa a livello di innovazione e trama, tutto quello che dovrete fare è sparare a qualunque cosa che sia in movimento o fissa. La grafica è certamente a buoni livelli, specie per i colori e la spettacolarità delle esplosioni, vero cavallo di battaglia della Rage Software, che pero' possono generare confusione in molti giocatori. La sensazione è che, al di là della indubbia qualità di programmazione, si potesse rendere il gameplay e gli ambienti di gioco leggermente più vari. Buona la modalità a 2 giocatori in split screen.

Nei primi anni 80 le sale giochi di mezzo mondo strabiliavano gli sprovveduti avventori con effetti speciali decisamente notevoli, colori, esplosioni e sogni di conquista in spazi lontani, pochi generi di gioco e tanta tanta azione.
Per un viaggiatore nel tempo, poco sembrerebbe cambiato alla vista di questo *Millenium Soldier: Expendable.*
Procediamo con ordine, in *Expendable* indosserete i panni di uno sfortunato soldato, concepito per combattere e isolato per anni dal resto del mondo, risvegliato all'improvviso dall'apertura della sua capsula vitale, nel giro di pochi secondi viene marchiato, vestito e istruito sull'uso delle armi, caricato su di una navicella spaziale e mandato su di un pianeta alieno.
Il gioco ha una visuale dall'alto, a telecamera fissa, o meglio mobile per seguire il protagonista, ma senza rotazioni dell'inquadratura in modo da avere la vista in direzione dello sparo.
Il sistema di controllo è del tutto convenzionale, nel caso utilizzate il Dual Shock sarà possibile sentire alcune vibrazioni per le esplosioni, la direzionalità viene data dal joystick di sinistra e lo strafe dai tasti R1 e L1, i tasti servono per cambiare arma, per fare fuoco e lanciare le bomba.


Ehi, un triplice colpo proprio in mezzo alle orecchie!

> Expendable si rivela un buon gioco ricco di effetti speciali, ma che alla lunga può stancare per un gameplay veramente troppo semplificato

LA DURA VITA DEL MERCENARIO

All'inizio di ogni missione uno scarno briefing vi informerà degli obiettivi, del tutto inutile visto che dovrete comunque e dovunque distruggere tutto ciò che si para davanti ai vostri occhi.
Il gameplay è a dir poco elementare, sparare a qualunque cosa, nel vostro peregrinare fra i livelli troverete orde di nemici armate e inferocite contro di voi, la sceltà potrà ricadere sul fare piazza pulita o sul tentare di schivare i colpi e proseguire.
Il design è del tipo futuristico-decadente, tutto il mondo sembra ricoperto da acciaio e cemento deformati dalle esplosioni, saranno frequenti le falle nelle tubature di gas nocivi, le aree degradate ed inquinate e le strutture pericolanti. Talvolta dovrete occuparvi solamente di schivare automezzi che arriveranno contro di voi a forte velocità, altre dovrete occuparvi di distruggere le fondamenta di alcune strutture per farle crollare sugli avversari.
Le armi, oltre a quella di default con fuoco infinito si troveranno dai resti dei nemici o dalla distruzione di molti oggetti quali auto, casse e torrette. L'arsenale è fornitissimo, fucili, armi laser, missili teleguidati, lanciafiamme, armi a largo raggio con sparo multiplo, bombe a mano, dinamite. Le armi saranno sempre molto abbondanti, ma starà a voi scegliere quali portare, infatti non potrete tenere piu di 4 armi a portta di mano.
Gli avversari saranno dotati di una barra di energia simile a quella dei picchiaduro a scorrimento, potrete notare in questo modo il danno che infliggono le vostre armi e quale usare per ogni tipo di nemico. Anche tutti gli oggetti che potranno essre distrutti avranno la medesima barra. Capiterà di trovare la strada sbarrata da campi energetici, nel qual caso dovrete individuare il generatore e distruggerlo, magari servendovi dei rari teletrasporti. Alcune porte si apriranno solo se sarete in possesso di chiavi, facilissime comunque da individuare e sistemate quasi sempre nel corpo dei nemici.
Alla fine di ogni livello dovrete prepararvi per lo scontro con il classico boss, di solito si tratta di individuare il punto o i punti vulnerabili e sparare a tutta forza con le armi piu potenti.
La difficoltà maggiore è comunque data del timer, non potrete sollazzarvi con i nemici attendendoli a piccoli gruppi, dovrete infatti avanzare fino al boss finale entro il tempo stabilito, pena la morte del vostro Millenium Soldier. *Expendable* si rivela un buon gioco ricco di effetti speciali, ma che alla lunga può stancare per un gameplay veramente troppo semplificato, la presenza di una modalità a 2 giocatori è divertente ma non riesce a raggiungere livelli eccelsi.



Non saremo mica finiti in un aereoporto?


Le strade cittadine del futuro sono un vero schifo!



UEFA STRIKER

PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	RAGE
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.rage.com

DI OLIVIERO PARI nimrod@edmaster.it

VOTO **7**

GIOCABILITA' 7.5
+ Il realismo regna sovrano
- Il controllo è legnoso...

LONGEVITA' 7.5
+ La Certificazione è dura da ottenere
+ Al livello di difficoltà più alto è ben difficile vincere

GRAFICA 7
+ Fluida e con belle animazioni
- Mancano i festeggiamenti dopo il gol...

SONORO 5.5
- Molto anonimo
- Tremendamente anonimo


Le animazioni in Uefa Striker sono realizzate davvero bene.

Uefa Striker è un gioco discreto: grezzo e privo di finezze, ma estremamente realistico e abbastanza divertente. Questo potrebbe anche essere sufficiente per godersi appieno un gioco di calcio, ma bisogna considerare che il titolo Infogrames se la deve vedere con due giochi del calibro di *Fifa 2000* e *ISS Pro Evolution* (che è alle porte) ed era quindi lecito aspettarsi qualcosa di più. In un discorso puramente personale il titolo Konami rappresenta il meglio del calcio su PlayStation, mentre la sfida con *Fifa 2000* è ben più agguerrita e sotto certi punti di vista preferisco addirittura *Uefa Striker*, ma alla fine vince il titolo EA Sports, anche se solamente ai punti.

Se esiste uno sport per cui il mondo intero fa follie, questo è sicuramente il calcio; non è dunque un caso che per una console con centinaia di giochi come la PlayStation siano presenti numerosi titoli dedicati a questo sport, tra i quali spicca indubbiamente le serie *Fifa* e *International Superstar Soccer Pro*. Talvolta comunque, data la grande quantità di titoli citata qua sopra, questi due dominatori assoluti del calcio PlayStation devono vedersela con degli sfidanti al loro trono ed è proprio questo il caso di *Uefa Striker*. Non esiste infatti alcun precedente a questa ultima fatica Infogrames (almeno rimanendo nel campo Psx, la serie *Striker* è nota nell'ambiente ormai da eoni...) che fa dunque la parte del principiante, ma non bisogna sottovalutare la fortuna dei principianti... A dire il vero non si è a conoscenza del fatto che *Uefa Striker* sia stato programmato grazie alla fortuna o meno, fatto sta che si rivela un titolo nient'affatto da scartare; in particolare il gioco si dimostra una spanna sopra gli avversari per quanto riguarda il realismo: nessun altro gioco di calcio a cui riuscite a pensare (sì, neanche *Fifa 2000* o *ISS Pro Evolution*) riesce ad avvalersi di animazioni così realistiche. Nel caso poi in cui siate (o siate stati) dei "veri" giocatori di calcio, guarderete queste animazioni con un senso di piacere indescrivibile: ogni singolo movimento è un evidente richiamo alla realtà, dai difensori che spazzano agli attaccanti che concludono con una mezza rovesciata volante.


Manca poco all'inizio della partita...


Una suggestiva visuale da sopra lo stadio.

Purtroppo realismo non è necessariamente uguale a giocabilità e infatti Uefa Sriker risulta essere leggermente carente sotto questo punto di vista

MEGLIO SE E' REALISTICO?

Purtroppo realismo non è necessariamente uguale a giocabilità e infatti *Uefa Sriker* risulta essere leggermente carente sotto questo punto di vista, soprattutto per il sistema di controllo leggermente legnoso, che non permette di comandare con facilità il proprio giocatore nel campo perché i tempi di reazione sono un po' dilatati. Lo stesso discorso può essere fatto per le scivolate che sembrano effettuate al rallentatore, con il particolare che l'avversario viaggia però a velocità normale... Il titolo Infogrames inoltre non può assolutamente competere con il completo database della serie *Fifa* visto che 36 squadre di club e 45 nazionali fanno solamente ridere al confronto, senza contare che, nonostante il gioco abbia ovviamente la licenza Uefa, i nomi delle squadre non sono quelli originali, ma sono stati sostituiti nella maggior parte dei casi dai nomi delle città di appartenenza (la Juventus però si chiama Pionieri di Torino...).


Entrata decisa del difensore, le caviglie sono rimaste intatte fortuntamante.

VEDIAMO COME TRATTI IL PALLONE...

Una caratteristica positiva è rappresentata invece dalla modalità "Certificazione" che vede il videogiocatore impegnato in una serie di prove, che vanno dal tiro in porta ai calci piazzati, il cui obiettivo è quello di segnare il maggior numero di gol possibili fino ad un massimo di dieci; per ogni rete segnata viene dato un punto e più punti si ottengono, più tornei si possono sbloccare. All'inizio del gioco non sono difatti disponibili tutte le competizioni, ma solo quella dedicata alle squadre di club, il Super Trofeo, e per poter accedere alle nazionali con le competizioni a loro annesse è necessario appunto fare del proprio meglio nella Certificazione. Per quanto riguarda l'aspetto grafico, *Uefa Striker* non ha niente di particolare da dire perché esteticamente non si può certo definire stupefacente, ma non è neanche così orribile da essere inguardabile: diciamo che è discreta e nulla di più ed è comunque certo che alcune raffinatezze, come ad esempio l'esultanza dopo il gol, sarebbero state certamente gradite; invece non se ne vede neanche l'ombra. L'impressione è che i programmatori si siano concentrati esclusivamente nel dare alla grafica di gioco un aspetto decente e fluido, e non si può negare che questo scopo sia stato perfettamente raggiunto dai ragazzi della Infogrames.



PRODUTTORE	**CAPCOM**
SVILUPPATORE	**INTERNO**
GENERE	**ROMPICAPO**
GIOCATORI	**1-2**
VERSIONE	**PAL**
SITO WEB	**www.capcom.com**

DI OLIVIERO PARI nimrod@edmaster.it

VOTO 7

GIOCABILITA' 9
+ E' *Tetris*!
- E' poco innovativo.

LONGEVITA' 9
+ L' Endless Mode vi terrà impegnati molto a lungo.
+ Finirlo senza continue all'ultimo livello di difficoltà è difficile...

GRAFICA 5.5
- Potrebbe essere su Mega Drive.
- I colori sono pochi e a volte utilizzati male.

SONORO 6.5
+ Nelle partite la musichetta non è male.
- Squallidi effetti sonori



Ma come si fa a conciare in quelmodo Gambadilegno? Eddai...

Gli aspetti salienti del gioco sono tutti presenti nella recensione e sono anche tutti positivi, ma allora come si spiega il contrasto tra quanto scritto e il voto che trovate lì in alto? Ho ritenuto di non eccedere con la valutazione semplicemente perché la Capcom ha puntato su un cavallo vincente e lo sapeva già in partenza: era scontato che prendendo *Tetris* e migliorandolo con nuove modalità di gioco si avrebbe avuto una giocabilità esplosiva, ma questo è negativo dal punto di vista dell'originalità che va sottozero... Ad ogni modo se vi piace *Tetris* non abbiate alcun dubbio e comprate senza indugio il titolo Capcom.

Ogni videogiocatore che si rispetti dovrebbe aver giocato almeno una volta a *Tetris*, perché è stato il primo gioco ad attirare una grande attenzione da parte della gente. Infatti, questo semplice gioco creato da un russo (mi sfugge il nome, sorry)(Pajitnov, prego, NdMatt), ha fatto il giro di ogni piattaforma esistente e immaginabile: dove si può videogiocare state pur certi che *Tetris* è presente. Questo vecchio titolo riesce ad essere divertentissimo e giocabilissimo anche ai giorni nostri, ma mi pare scontato che dimostri comunque i suoi annetti (una quindicina, se non di più) e quindi il gameplay è più che conosciuto, ormai. Ad ogni modo, come avrete certamente intuito dal nome del gioco in esame, *Tetris* è stato convertito anche per la console a 64 bit della Nintendo, ma dato che la licenza se l'è accaparrata una software house furbona (la Capcom) non ci troviamo a una semplice trasposizione del gioco originale e infatti sono state aggiunte molte novità a dir poco interessanti.

In parole povere la Capcom con Magical Tetris Challenge ha ripreso la struttura di gioco di Super Puzzle Fighter II Turbo per PlayStation (un "clone" di Tetris decisamente coinvolgente) e l'ha riproposta su una console diversa e applicata al rompicapo per eccellenza

TOPOLINO E MATTONI, BINOMIO VINCENTE?

La prima novità che salta immediatamente all'occhio, ma non per questo la più importante, è la presenza di alcuni personaggi della banda Disney (la Capcom ne ha acquistato infatti i diritti) come Paperino, Pippo, Minni e Topolino che danno l'idea di un gioco confezionato in particolar modo per i bambini, (il che è forse vero ma dalla difficoltà di gioco non sembrerebbe proprio...) Ma questa novità, essendo puramente estetica, non è quella più importante del gioco perché il fulcro principale del titolo è rappresentato dalle due differenti e innovative (per il mondo delle console) modalità di gioco selezionabili: Magical Tetris e Updown Tetris. La prima consiste in una serie di sfide contro diversi personaggi disneyani in cui il nostro comportamento influenza l'avversario e viceversa. Mi spiego meglio: quando si riescono a realizzare più di due righe, al nostro avversario arriveranno dei pezzi diversi da quelli basilari di Tetris e quindi più difficili da sistemare; perde chi tocca per primo il bordo superiore dello schermo. Nella seconda modalità il concetto base è lo stesso del Magical Tetris con l'unica differenza che invece di mandare pezzi strani all'avversario, gli si aggiunge in basso una riga, sotto ai pezzi disposti da lui, e più sono le righe eliminate da noi e più ne mandiamo all'avversario. Da segnalare anche che tra una sfida e l'altra, in entrambe le modalità, è presente una mini storia legata al personaggio Disney che avete scelto, comunque dopo la prima volta non la guarderete neanche più e tramite la pressione del tasto L salterete direttamente da una sfida all'altra. Nel gioco è anche presente la possibilità di disputare una partita al vecchio e caro *Tetris*, ma sinceramente, dopo aver provato l'ebbrezza della sfida in simultanea non sarà più così gratificante giocare da soli...


Una classica partita in doppio.

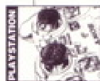
NON PUO' MANCARE IL MULTIPLAYER

In parole povere la Capcom con *Magical Tetris Challenge* ha ripreso la struttura di gioco di *Super Puzzle Fighter II Turbo* per PlayStation (un "clone" di *Tetris* decisamente coinvolgente) e l'ha riproposta su una console diversa e applicata al rompicapo per eccellenza. Grazie a questa struttura le sfide con gli amici saranno a dir poco esaltanti perché per poter giocare basta conoscere le regole di *Tetris* - e chi non le conosce? - e il gioco è fatto! Aggiungete anche la possibilità di parare i colpi (i pezzi speciali o le righe) dell'avversario grazie ad un po' di tempismo e penso che possiate già cominciare a chiamare gli amici per organizzare un bel tabellone di *Magical Tetris Challenge*... Se invece non avete la possibilità di invitare molti amici a giocare, non dovete disperare eccessivamente, perché il gioco è dotato di livelli di difficoltà veramente molto impegnativi che vi terranno incollati al televisore per ore e ore. Tutto questo stride un po' con l'aspetto infantile del gioco, ma in fin dei conti poco importa: l'importante è divertirsi a lungo, no?



La struttura di gioco di Magical Tetris Challenge è intrigante e ben si adatta al classico stile di Tetris.


Le cose sembrano andare peggio per il giocatore di destra.



JOJO'S VENTURE

PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	2
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.capcom.com

DI PREUMARIA MENDOLICCHIO jubei@edmaster.it

VOTO **5.5**

GIOCABILITA' 5
+ Ha pur sempre la frenesia di un picchiaduro
- E' troppo minato da una realizzazione tecnica insufficente

LONGEVITA' 5
+ Gli appassionati (ma quelli proprio veri) ci giocheranno per vedere i finali
- Non vale la pena... rigiocherete a *SFZ3*

GRAFICA 5
+ Sprite forse eccessivamente grandi ma disegnati bene
- Stand monocromatici e quantità immane di frame tagliati

SONORO 6.5
+ Carine le musiche
+ Buono il parlato



Come avrete capito leggendo la recensione, questa conversione non è assolutamente all'altezza delle ultime produzioni Capcom ed in generale degli ultimi giochi usciti su Psx. Tecnicamente soffre in una maniera allucinante e sfuggendo ad un confronto col coin op (da cui esce con le ossa rotte) e valutando il titolo come "a sè stante", non raggiungeremmo la sufficienza visto e considerato l'alto prezzo (sulle 130 mila lire) e la facilità estrema; tanto per confermare, gettatevi su *SFZ3*. Aspettiamo la versione DC.

Finalmente la conversione di uno dei più bei picchiaduro degli ultimi tempi e del più bel gioco tratto da una serie di manga approda su PlayStation... o dovremmo dire per "sfortuna"?

Diciamolo subito: se conoscete il coin op, lo avete amato e vi aspettavate una conversione al livello di SFZ3, avete sbagliato completamente

UNA PICCOLA INTRODUZIONE

Il mercato dei manga in Italia, negli ultimi anni ha conosciuto un boom incredibile, grazie alla comparsa di nuovi editori e all'importazione di serie sempre più belle e famose. Una di queste , che per la verità ha avuto inizio già da un bel po' di tempo, è proprio quella intitolata *Le Bizzarre Avventure di JoJo*, nota al pubblico per lo più col nome di JoJo.

Il suddetto manga si compone di ben 5 serie distinte; per ragioni di spazio, non possiamo analizzarle a fondo tutte, ma parleremo in breve di quella relativa al videogioco: la terza. In pratica si tratta di uno scontro fra il gruppo di protagonisti (Jotaro Kujo (Joestar), Joseph Joestar (il nonno di Jotaro), Polnareff, Abdul, Iggy, Noryaki Kakyoin) contrapposto al cattivone di turno, tal Dio Brando, che in un certo senso ha anche una sorta di parentela con i Joestar... (leggetevi il manga per saperne di più... vi lascio la sorpresa). Lo scopo dei nostri eroi è quello di uccidere Dio nell'arco del più breve tempo possibile per salvare la mamma di Jotaro, la quale ha subito la manifestazione negativa del proprio stand. Qui arriviamo al punto focale, gli stand appunto: per capirci, si tratta di estensioni spirituali (una sorta di spirito contenuto nel corpo ed invisibile agli occhi della gente normale) dotate ognuno di particolari caratteristiche (lo stand di Jotaro, lo Star Platinum, è incredibilmente potente e preciso, quello di Polnareff è un abile spadaccino e così via) che possono "interagire" (direi malmenare) sugli altri corpi.

Comunque sia, questa serie ha avuto in Giappone un successo incredibile (confermato in parte anche in Italia) ed ha creato folte schiere di otaku; la Capcom ha preso la palla al balzo ed ha creato il bellissimo coin op di *JoJo's Venture*.

LA VERITA' E' LA' FUORI

Diciamolo subito: se conoscete il coin op, lo avete amato e vi aspettavate una conversione al livello di *SFZ3*, avete sbagliato completamente. La versione Psx si avvale di ben 22 personaggi (molti di più rispetto al coin op), ha alcune sezioni in più programmate esclusivamente per il gioello della Sony (tipo sezioni di sparattutto(!) e altro ancora) e presenta della schermate di intermezzo fra un caricamento e l'altro davvero carine. Per quanto riguarda le opzioni, notevole è la presenza del supporto per la Pocket Station (che molto probabilmente non uscirà mai in occidente) oltre alle solite scelte convenzionali per un picchiaduro. Detto così, sembrerebbe tutto a posto, ma una volta arrivati al primo combattimento ci si accorge che non è propriamente la realtà...

Presto detto: sprite forse eccessivamente grandi, stand per la maggior parte monocromatici e a volte anche pixellosi, quantità di frame tagliati sinceramente immensa (basta guardare Iggy) e giocabilità minata pesantemente, oltre che da tutto quanto sopraelencato, anche dall'eccessiva facilità. Scordatevi la meravigliosa conversione degli altri due picchiaduro Capcom (*Darkstalkers 3* e *SFZ3* appunto), qui purtroppo le cose funzionano in maniera inversa. Probabilmente il tutto si deve alla "costituzione tecnica" della PlayStation stessa, ma il gioco non vale per niente la candela.

I CONTI NON TORNANO

Come detto sopra, la realizzazione tecnica non è assolutamente sufficiente e sinceramente è un vero colpo al cuore, viste e considerate le già citate conversioni della software house giapponese. Il tutto si muove con un'incertezza spaventosa, vedrete più volte scatti impressionanti nei movimenti e alcuni stand vi metteranno paura per il modo grossolano con cui sono stati riprodotti (basti vedere lo Star Platinum); il sonoro può essere considerato a livelli accetabili, ma visto il resto, questa non può che essere una magra consolazione. La longevità è dimezzata dal fatto che il gioco in sé, è una grossa delusione e che la semplicità è davvero disarmante (pagare più di 130 mila lire per un gioco tecnicamente scandaloso e che finirete in 2 giorni non è il massimo). Carine le sezioni nuove, ma non possono mutare da sole un gioco che in realtà è un fiasco colossale.



Per tutti i fan di JoJo è arrivato il grande momento... ma il gioco non è all'altezza delle aspettative



Polnareff, l'inarrivabile Polnareff!!!

PRODUTTORE	LEGO MEDIA
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	GUIDA ARCADE
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.lego.com

NINTENDO64

LEGO RACERS

DI RICCARDO PEROTTI zzap@edmaster.it

SI RINGRAZIA NET.GAME (tel. 02/469613 - MI) PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VOTO 7

GIOCABILITA' 8
+ Divertente e immediato, originale e intrigante
- Poco spessore nel modello di guida

LONGEVITA' 7
+ Creare le vetture lo rende virtualmente infinito, buon numero di tracciati
- Piuttosto elementare e modalità a 2 giocatori solo sufficiente

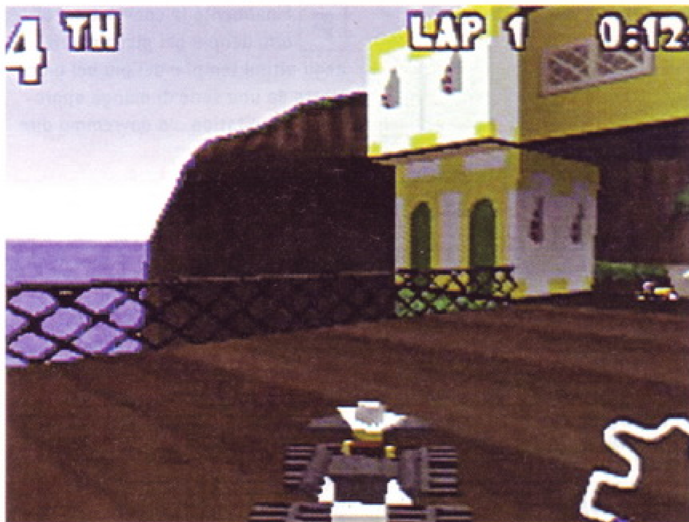
GRAFICA 7
+ Simpatica e piuttosto caratteristica, molto giocosa
- Motore grafico non esente da pecche

SONORO 7
+ Motivetti orecchiabili che ben si adattano al gioco
- Nulla di particolarmente memorabile


Il gioco a due è spassoso, ma il motore grafico poco gradisce...

Lego Racers è un titolo simpatico ed originale, la cui carta vincente risponde al nome di "giocabilità". Purtroppo, tuttavia, alcuni problemi a livello tecnico (scrolling) e strutturale (semplicità) ne penalizzano il giudizio globale che, comunque, come avrete certamente già sbirciato, rimane positivo. Insomma, il titolo protagonista della recensione è un prodotto carino e divertente, costruire le proprie vetture personalizzate è uno spasso, ma se non siete dei nostalgici della vostra infanzia, il nostro consiglio è di rispolverare i gloriosi *Mario Kart*, *Diddy Kong Racing* o il più recente *Micro Machines 64*.

Molti anni or sono, quando ancora i videogiochi non esistevano, i giovani di tutto il mondo cercavano e trovavano il divertimento in attività estremamente semplici: un gessetto e un paio di gambe erano più che sufficienti per renderli felici (il mitico "mondone"). Molti anni or sono, quando ancora i videogiochi non esistevano, una società scandinava presentò a questi "giovani di tutto il mondo" uno dei giochi che sarebbero poi diventati ben più di una mera forma d'intrattenimento: il Lego. L'idea di base era tanto semplice quanto geniale e, in breve tempo, il gioco conquistò il pubblico che, attratto dall'allettante possibilità di dar sfogo alle proprie fantasie artistico-architettoniche, non esitò ad acquistarne in grandi quantità. I videogiochi ora esistono e chi di voi lettori ha trascorso parte dell'infanzia costruendo improbabili astronavi munite di enormi missiloni, laser e phaser, oppure decapitando i giallissimi omini (in gergo tecnico "omini del Lego") dall'ebete sorriso indelebilmente stampato sul viso, sarà ben lieto di udire che il proprio antico passatempo è ora giunto su Nintendo 64.


Il nostro cowboy su quattro ruote è già al quarto posto al primo giro


Un bolide di mattoncini si appresta ad aggredire la pista, va va vuma!


Una visuale ravvicinata dei mattoncini che durante il gioco forniscono i power-up.

YOU DON'T KNOW THE POWER OF THE DARK SIDE???

Accedendo per la prima volta ai menu di selezione, si apprende immediatamente che le modalità di gioco sono ridotte all'essenziale: Circuit Race, Single Race, Time Race e Versus Race. La prima è, naturalmente, il cuore del gioco e consiste nel tradizionale campionato. Per proseguire e sbloccare nuovi tracciati dovrete, naturalmente, uscirne trionfanti. Tale impresa, comunque, non implica la vittoria in ogni singolo percorso come accade nella maggior parte degli arcade: il sistema di punteggio potrebbe infatti essere accostato, con le dovute distanze, s'intende, a quelle di un campionato di F1. La seconda modalità non necessita di alcuna presentazione, dato che il solo nome lascia chiaramente intuire che di altri non si tratta se non dell'immancabile modalità a gara singola in cui potrete allenarvi in previsione del campionato. Poco da dire anche per quanto concerne la terza modalità, denominata Time Race, che vi impegnerà in tecnicissime gare contro l'infallibile cronometro. La quarta e ultima merita invece qualche parola in più... E' verità universalmente riconosciuta che, in questo genere di giochi, la modalità multigiocatore rivesta un ruolo di fondamentale importanza. Purtroppo, in *Lego Racers* questa modalità è minata da alcuni particolari che ne compromettono la qualità generale. A prescindere dall'inevitabile peggioramento dell'aspetto grafico, la modalità Versus Race, gestita dal consueto split screen, è infatti caratterizzata da una velocità dello scrolling ulteriormente diminuita, nonostante la presenza di sole due vetture sullo schermo: la vostra e quella del vostro avversario.

VILLA TERMOAUTONOMA.... IN ZONA VULCANICA!

Un aspetto che colpisce positivamente sin dagli inizi è la "fase costruttiva" di *Lego Racers*. Non contenti delle banali vetture e dei monotoni piloti disponibili con l'acquisto della cartuccia, nel titolo Lego Media potrete cimentarvi, grazie ad un completo editor, nella realizzazione delle vostre personali idee. L'editor è diviso in due sezioni, in cui lavorare rispettivamente su automobili e omini. Iniziamo dalle vetture. Il primo passo consta nella selezione del telaio, scelto il quale potrete dedicarvi alla personalizzazione: benvenuti nell'officina di *Lego Racers*. Nell'officina, a partire dal telaio da voi precedentemente indicato, vi sarà possibile costruire, mattoncino per mattoncino, la macchina dei vostri contorti sogni. A questo proposito, gli sviluppatori hanno incluso una notevole varietà di mattoncini, divisi a loro volta in quattro categorie corrispondenti alla tipologia di costruzioni cui in principio appartenevano (medioevo, fantascienza...). Dall'officina, per forza di cose, usciran-

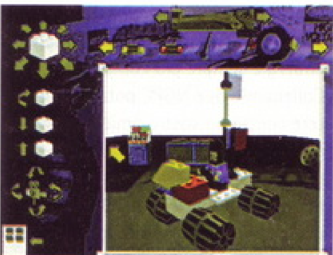
Le piste di *Lego Racers* riproducono le classiche ambientazioni delle celeberrime costruzioni Lego e spaziano, pertanto, dal medioevo allo spazio inesplorato. Ogni circuito è ricco di segreti e asperità che rendono il gioco ad un solo giocatore un po' più vario

Le texture che rivestono i tracciati sono di ottima qualità e altrettanto buona è la realizzazione di personaggi e veicoli. I fondali sono piuttosto scarni e privi di particolari, ma non per questo sgradevoli all'occhio del giocatore.

no vetture bizzarre, addirittura inquietanti, che tuttavia sapranno appagare i loro ideatori/piloti che potranno poi testarle, in vista del campionato, su un apposito circuito destinato alle prove. L'editor dei personaggi è invece molto meno ampio e vi permetterà di scegliere gambe, corpo, testa e copricapo della vostra creatura. Infine, un tocco di classe degno di nota è costituito dalla foto sulla patente, prima della quale avrete la facoltà di decidere l'espressione del volto da assumere.

TI GUARDI E TI VEDI BRUTTA...

Tecnicamente *Lego Racers* rientra nella mediocrità. L'aspetto grafico è estremamente pulito e il motore grafico non soffre, fatto più unico che raro, in fase di rendering. Il pop-up, pur non essendo gli sviluppatori mai ricorsi al fastidioso espediente del fogging, è del tutto inesistente e non accade quasi mai di scorgere un poligono fuori posto. Anche le texture che rivestono i tracciati sono di ottima qualità e altrettanto buona è la realizzazione di personaggi e veicoli. I fondali sono piuttosto scarni e privi di particolari, ma non per questo sgradevoli all'occhio del giocatore. Purtroppo, però, il principale problema che affligge *Lego Racers* è ben più grave: il frame rate. Ed è un vero peccato perché una maggiore velocità dello scrolling avrebbe contribuito non poco ad aumentare la frenesia del gioco. Ma così non è e altro non ci resta che accontentarci. L'accompagnamento sonoro è composto da motivetti orecchiabili e che riconducono alle ambientazioni dei vari circuiti: senza, insomma, lode nè infamia.



Questo invece è l'editor delle vetture, con tutti i diversi pezzi di lego e stili in alto sopra la finestra.

BROOOM! BROOOM!

Il rosso del semaforo diventa verde, lo starter dichiara, pronunciando il famigerato "Go!", aperta la gara: si parte... La fisica comportamentale delle vetture è piuttosto singolare e caratterizzata da eccessi. Eccessi nella stabilità, che farebbe sfigurare un trattore, eccessi nella tendenza a scivolare, che sarebbe adeguata su un circuito ghiacciato, ed eccessi, infine, nella semplicità. Non che quest'ultimo sia da reputare un difetto, ma probabilmente un minimo di tecnicismo in più sarebbe stato apprezzato. Nelle sfide multigiocatore, comunque, la semplicità si traduce in immediatezza, con conseguente innalzamento della giocabilità.
Le piste di *Lego Racers* riproducono le classiche ambientazioni delle celeberrime costruzioni Lego e spaziano, pertanto, dal medioevo allo spazio inesplorato. Ogni circuito è ricco di segreti e asperità che rendono il gioco ad un solo giocatore un po' più vario. Sono inoltre presenti alcuni gadget supplementari, di cui è possibile equipaggiarsi durante la gara, data la loro diffusione in moltissimi tratti dei tracciati. Le competizioni sono naturalmente all'insegna della scorrettezza e vi capiterà spesso di rimanere in testa alla corsa sino agli ultimi istanti della gara per poi esplodere improvvisamente colpiti da ordigni di vario tipo. A questo pro bisogna sottolineare la strana modlaità con cui sono gestite le armi e gli oggetti vari che fanno la loro comparsa sui tracciati di Lego Racers. Durante la corsa è praticamente possibile raccogliere dei mattoncini colorati, blu, verde, rosso o bianco. Mentre un mattoncino qualsiasi dei primi tre colori fornisce un unico bonus (una bomba, uno scudo, un turbo...), raccogliendo un mattoncino bianco si avrà la possibilità, se si ottiene poi un qualsiasi altro mattoncino non bianco, di potenziare estremamente le varie armi e oggettistica. Si arriva in questo modo all'arpione simil Micro Machines, a una serie di turbo molto più efficaci di quello normale e così via...
Ciò nonostante la difficoltà generale di *Lego Racers* è piuttosto bassa e, dopo pochissime prove, non vi risulterà per nulla arduo classificarvi in prima posizione nel campionato.





Chi non ha mai avuto o sognato di avere il castello nero del Dragone? Ricordi d'infanzia indimenticabili, sigh...



Un prodotto dell'editor di piloti di Lego Racers, una delle sezioni più divertenti del gioco.

ERMENEUTICA DEL METARCADEMENZIA LE APPLICATA

Il genere videoludico cui appartiene *Lego Racers* ha trovato nel Nintendo 64 la piattaforma ideale. Prima *Mario Kart* e *Diddy Kong Racing*, poi *Micro Machines 64*. Ed ora *Lego Racers*. Ma quali speranze ha il titolo Lego Media di spodestare i prima citati mostri sacri dal trono di miglior arcade dal look poco serioso? Poche, senza dubbio. Un feeling di gioco decisamente superiore e una realizzazione tecnica di altissima scuola decretano infatti la netta inferiorità, rispetto ai titoli di cui sopra, di Lego Racers. Il prodotto in questione, comunque, pur ispirandosi evidentemente a *Mario Kart*, non risulta esserne un mero clone, visto e considerato che ha introdotto alcune piacevoli novità quali l'editor di piloti e vetture.

PRODUTTORE	SNK
SVILUPPATORE	SACNOTH
GENERE	GDR-SIMULAZIONE
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.sacnoth.com



DIVE ALERT

DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it

VOTO **8**

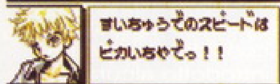
GIOCABILITA' 9
+ Appassionante
+ Originale

LONGEVITA' 8
+ C'è molto da esplorare
+ Molti mezzi e accessori

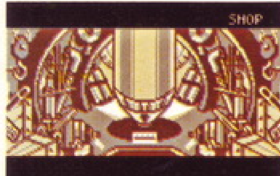
GRAFICA 7
+ Simpatiche illustrazioni
- Un pò monotona

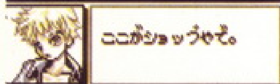
SONORO 8
+ Belli gli effetti
- Musichette "banali"





Il giapponese non è di certo d'aiuto nel gioco





Gli elementi tipici da GDR rendono Dive Alert un gioco atipico per una console portatile

Grafica molto carina e colorata, effetti sonori adatti e musiche simpatiche fanno da cornice a uno dei giochi più originali che io abbia visto da qualche anno a questa parte. Anche la longevità è ottima, per cui lo consiglio vivamente ai possessori di NGPC, sperando che riescano a trovarne una copia della versione Europea (a meno che non conoscano il giapponese...). Un altro ottimo titolo per il portatile della SNK.

Dopo il simpatico inizio con *Biomotor Unitron*, i possessori di NGPC amanti dei giochi di ruolo guardavano a questo *Dive Alert* con estremo interesse e curiosità. Le affermazioni fatte dai programmatori e la singolare natura del titolo (venduto in due differenti confezioni, proprio come nei giochi di Pichaku) avevano fatto presupporre a molti che questo gioco fosse il Pokemon per NGPC.
Beh, debbo dare ai suddetti "suppositori" due notizie: una bella e una brutta, come al solito. Quella brutta è che si sbagliavano: non si tratta di un gioco alla *Pocket Monster*. Quella bella è che *Dive Alert* è comunque un bel gioco, ok? Sicuramente ci troviamo davanti a uno dei titoli più originali usciti per una console da qualche tempo a questa parte. In un prossimo futuro un cataclisma avvicinerà la terra al sole, facendo sciogliere i ghiacci polari e costringendo gli umani a trasferirsi a vivere in città sottomarine per sopportare l'aumento di temperatura.
A seconda della cartuccia in uso impersonerete Burn o Rebecca: il primo è il figlio di un famoso scienziato e fa uso di moderni sottomarini dalla linea aggressiva e fantascientifica. Rebecca, una strana tipa dal look orripilante, viaggia invece per i mari a bordo di simpatici sommergibili dalle forme "rotonde", generalmente a forma di pesci o animaletti.
Ciascun personaggio ha con se un equipaggio composto da personaggi che si integreranno con la trama in maniera tavolta cruciale, e in aggiunta è assolutamente da menzionare il buffo trio di avversari che vi daranno filo da torcere per tutto il gioco, classificabili come un plagio mostruoso del ben più noto Trio Drombo (chi non lo conosce alzi la zampa, grazie...).In entrambi i casi il gioco vi vedrà impegnati ad esplorare le profondità marine, in puro stile GDR, cercando tesori e portando avanti le differenti misioni che vi saranno assegnate.
Le due caratteristiche che elevenano questo titolo al rango di "gran bel giochino" sono la possiblità di far evolvere i proprio mezzi e il sistema di combattimento. I sottomarini (o meglio, i "Navicom") che andremo a controllare possono essere infatti modificati e upgradati con i pezzi recuperati dopo i combattimenti o trovati chissà dove, o magari acquistati ai porti, e dato il gran numero di parti e mezzi differenti le tantissime combinazioni possibili rendono il gioco vario e interessante.
Ma se questa caratteristica si era già potuta testare in giochi come il citato *Biomotor Unitron*, lo stesso non si può dire del sistema di combattimeto adottato in *Dive Alert*: quando il nostro mezzo incontrerà dei nemici infatti sullo schermo appariranno un sonar e un indicatore di profondità, e sarà necessario combattere proprio come in un simulatore di sottomarino! Certo il tutto è semplificato al massimo, ma i combattimenti così risultano strategici e avvincenti, di sicuro più impegnativi di quelli a turni che siamo abituati a trovare in altri GDR.
A seconda delle armi possedute e delle caratteristiche del mezzo dovremo adottare tecniche differenti, e dopo un poco di pratica inizierete a studiare strategie sempre più complesse.
Collegando due NGPC potrete combattere contro un vostro amico (peccato che non sia stato implementato un gioco in collaborazione), e una volta tanto questa opzione risulta divertente e appassioante, a differenza, ad esempio, degli scontri tra Pokemon (che io ho trovato noiosi, nel caso di avversari umani...).

Tutto è semplificato al massimo, ma i combattimenti così risultano strategici e avvincenti, di sicuro più impegnativi di quelli a turni che siamo abituati a trovare in altri GDR



Rebecca, la protagonista del gioco.



??? in tutta la sua scarsa mascolinità.



Ancora Rebecca, ancora artwork.



Le illustrazioni relative al gioco SNK sono davvero ben fatte e caratteristiche



La schermata d'inizio... che dire, premete qualche tasto!



TOTAL SOCCER 2000

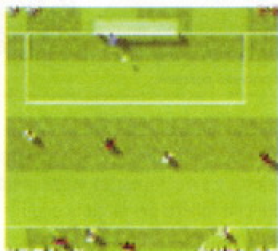
PRODUTTORE	UBI SOFT
SVILUPPATORE	LIVE MEDIA
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.ubisoft.it

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

VOTO
7.5



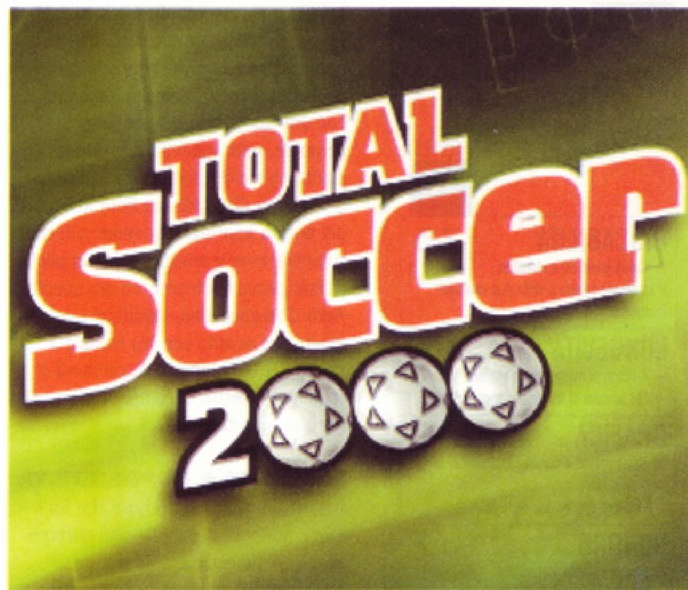
Classica schermata per la formazione



Un'incursione in attacco da parte della Juventus

I giochi di calcio sono da sempre una delle mete preferite da chi è solito intendere i videogiochi come passatempo "portatile" e il Game Boy Color è allo stesso modo il sinonimo di diverimento portatile. Fino ad oggi scegliere un titolo calcistico per la minuscola console Nintendo è quasi sempre coinciso con lo scegliere l'ultima edizione di *Fifa* (non preoccupatevi, anche *Fifa 2000* si comporrà dietro i cristalli liquidi del GBC), fino ad oggi perché grazie al connubio Ubi Soft/Live Media *Total Soccer 2000* è una realtà, una minuscola ma divertente realtà.

Prendete *Kick Off* e *Sensible Soccer* e cambiategli il nome, lasciate lo stesso caratteristico sistema di controllo (palla staccata dal piede, opzione attivabile o meno), la stessa visuale, sistema di controllo e velocità, la stessa presenza di squadre e campionati aggiornati alla stagione '99/2000 (nomi rigorosamente veri) e avrete *Total Soccer 2000*. Le brutte notizie riguardano la facilità di gioco nei primi livelli di difficoltà, davvero bassina: trovare un metodo per segnare a ripetizione è quanto di più facile esista. Ma basta settare l'apposita opzione per migliorare il tutto. Non perfetto, molto arcade, ma decisamente godibile.



Anche per Game Boy la versione di uno dei più apprezzati giochi di calcio





PAPYRUS

PRODUTTORE	UBI SOFT
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	PIATTAFORME
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.ubisoft.it

VOTO
6.5

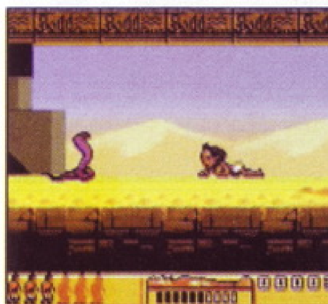


Packaging del gioco

Esistevano, tanto tempo fa, i giochi di piattaforme bidimensionali, da *Super Mario Bros.* a *Sonic*, da *PC Kid* a *Great Giana Sister* e poi iniziarono ad arrivare titoli come *Aladdin*, *Cool Spot* e tutta la gentaglia creata da Dave "Messiah" Perry. Questo *Papyrus* ricorda da vicino il suddetto Aladdin: animazioni fluidissime, grande velocità di gioco, importanza fondamentale dei salti, qualche sparo qua e là.

Il titolo Ubi Soft si rivela subito un gioiellino di programmazione, almeno dal punto di vista tecnico, perché poi appare estremamente lineare nel game design, nelle strutture dei livelli e nella caratterizzazione del mondo di *Papyrus*.

L'estrema semplicità del gioco lo rende poi un prodotto perfetto per i bambini, ma difficile da consigliare a chi abbia passato i 10 anni di età. Un titolo onesto con il suo pubblico, inutile, seppur pregevole, per gli altri.



In Papyrus è possibile anche strisciare





Il mago Othelma è tornato: tremate!



Papyrus come Tarzan



RALLY CHAMPIONSHIP

PRODUTTORE	EUROPRESS
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	GUIDA
GIOCATORI	1
SITO WEB	www.rally99.com

DI MARCO BOSIO chump@edmaster.it



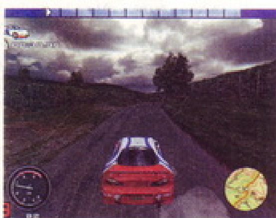
VOTO 8

GIOCABILITA' 7.5
+ Guida facile ed immediata
- La strada stretta a volte può risultare frustrante

LONGEVITA' 8
+ A finirlo ci metterete un'eternità
+ Per vincere ci metterete ancora di più!

GRAFICA 9
+ Molto veloce e curata. Spettacolari le ambientazioni
- Il motore a volte non ce la fa

SONORO 7
+ Buono il rombo dei motori
- Abbastanza anonimo il resto

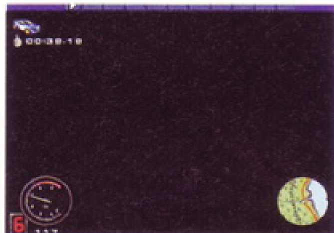

L'effetto pioggia è reso benissimo. Notate il riflesso delle nubi nella pozzanghera.

Come avrete capito sono rimasto relativamente deluso da questo *Rally Championship*: certo la grafica è veramente fenomenale, ma alla fin fine mi pare ci sia tanto fumo e un po' poco arrosto. Rimane comunque il fatto che riponevo molte speranze in questo titolo e quindi è possibile che sia rimasto per questo più deluso: infatti mi sento di consigliare a tutti gli amanti delle simulazioni di guida questo gioco, forse con qualche piccola riserva per i puristi del genere... ma alla fine possono tirarsela di meno e comprarselo pure loro. Ah, un'ultima cosa: se non avete almeno un pentium II 300 credo vi sarà difficile godervelo per bene...

Il rally è senza dubbio uno degli sport più spettacolari esistenti: auto potentissime che aggrediscono anche il fondo stradale più impossibile, con uno spettacolare susseguirsi di derapate, salti, sgommate, incidenti d'antologia e chi più ne ha più ne metta. Con *Colin Mc Rae Rally* abbiamo già potuto apprezzare in modo più che soddisfacente le emozioni che un pilota di rally prova realmente, ed ora questo *Rally Championship*, seguito di uno dei giochi che ricordo con più nostalgia uscito nel "lontano" 1996, cercherà di togliere lo scettro di campione di categoria al già citato *Colin*.

MAESTRO E APPRENDISTA

Innanzitutto vorrei precisare che fra i due ci sono alcune sostanziali differenze: prima fra tutte lo stile di guida. Infatti, se nel primo la guida era abbastanza realistica, nel secondo invece lo stile sarà arcade (benché sia presente una parte dedicata alla messa a punto del mezzo, i cui cambiamenti influenzano in modo abbastanza puntiglioso il comportamento dell'auto): vi troverete infatti in mano dei mezzi che si capottano allegramente come se fossero scatole di scarpe con le ruote alla minima sollecitazione, spazi di frenata ristrettissimi anche su terreni impossibili e così via. Altra grossa differenza è la struttura delle tappe: in *Colin* gli stage erano da 4-5 minuti, in *Rally Championship* invece vi troverete ad affrontare estenuanti maratone da in media 15 minuti, con picchi di 20-25 minuti e oltre (anche in base alla vostra abilità ovviamente...). A nostro insindacabile parere


Ehi!!! Chi ha spento la luce???



Scusa, mi lasceresti passare?



Ecco un esempio delle splendide ambientazioni in cui potrete correre.

questo è un punto a sfavore del nuovo gioco targato Europress, dato che è molto difficile mantenere la concentrazione per così tanto tempo (e ce ne vuole molta, fidatevi: provate a farvi 20 minuti di tappa in notturna e poi mi dite con che grado di devastazione mentale arrivate al traguardo...), ed è praticamente impossibile cercare di memorizzare il tracciato per battere questo o quel record.
Ma lasciamo perdere per ora le note negative e passiamo a ciò che più colpisce di questo gioco: la grafica. È infatti un vero spettacolo per gli occhi vedere ciò che i grafici della Europress hanno creato per il nostro sollazzo: le auto sono curate fin nei minimi dettagli riprendendo le fattezze dei veri bolidi da rally (però manca la Ford Focus, buaaaa...), le texture del terreno sono realizzate con grande cura rendendo il tutto molto realistico (se si esclude una specie di ghiaia rosa-fucsia...), l'ormai onnipresente lens flare, la sporcizia che si deposita progressivamente sulla carrozzeria del vostro mezzo ecc. Discorso a parte va fatto per le ambientazioni, che in più di un'occasione hanno causato collassi muscolari alla mia mandibola: veramente stupendo per esempio l'effetto della luce che filtra fra i rami dei pini di montagna nella penombra (mancavano solo fate e folletti e sembrava veramente di essere in una favola... poi naturalmente avrei schiacciato a tavoletta e avrei investito senza pietà sia fate che folletti per la gioia degli astanti, ma questa è un'altra storia), oppure le stradine da campagna inglese con tanto di nebbiolina, case tipiche e trattori parcheggiati in mezzo ai campi. Se però da un lato l'impatto grafico è notevole dall'altro bisogna dire che il motore che gestisce tutto 'sto popò di roba in più di un'occasione si trova in imbarazzo: il frame rate non è mai sceso sotto una certa soglia, ma è stato testato su un pentium III 500 con G400 Max e io sinceramente con una macchina di questo tipo pretendo prestazioni decisamente migliori; diciamo che comunque scendendo a compromessi non si hanno più grossissimi problemi.
Passato il primo attimo di smarrimento di fronte allo splendore grafico dovrete fare i conti con il sistema di controllo: come già detto è in stile arcade, anche perché l'auto non dà quella giusta sensazione di "pesantezza", di "aderenza" al fondo che dava invece *Colin*. Infatti si familiarizza in un battibaleno con la fisica del mezzo e la guida non risulta per niente difficoltosa o complicata (soprattutto se avete a disposizione un bel volante, io comunque con la mia fida tastiera mi son trovato più che bene), e non servono grandi strategie di

Il divertimento alla fine della fiera si attesta su buoni livelli anche se sinceramente mi aspettavo qualcosa di più: dopo aver giocato fino all'osso il suo predecessore infatti speravo in un degno successore, ma in parte le mie aspettative sono state deluse

E' un vero spettacolo vedere ciò che i grafici della Europress hanno creato per il nostro sollazzo: le auto sono curate fin nei minimi dettagli riprendendo le fattezze dei veri bolidi da rally



Con questa visuale la sensazione di velocità è resa benissimo.



Oi oi, curva sbagliata...

guida per poter terminare in buona posizione la tappa anche se la difficoltà si piazza su livelli medio-alti: la cosa che più rende difficoltosa la guida è la larghezza della pista percorribile, che è praticamente sempre poco più larga della macchina stessa, con conseguenti decelerazioni e ribaltamenti non appena si mette una ruota fuori dalla traccia ideale.

UN SUCCESSO ANNUNCIATO?

Il divertimento alla fine della fiera si attesta su buoni livelli anche se sinceramente mi aspettavo qualcosa di più: dopo aver giocato fino all'osso il suo predecessore infatti speravo in un degno successore, ma in parte le mie aspettative sono state deluse. Il perché di questa lapidaria sentenza è presto detto: la sensazione che ho avuto giocando a *Rally Championship* è quella di avere per le mani un gioco che basa tutto sull'impatto grafico (che sta tristemente diventando l'aspetto più considerato nella valutazione di un gioco), in parte tralasciando la sostanza ovvero il divertimento puro che il gioco sa dare. Per spiegarmi meglio posso darvi qualche mia impressione provata giocando: non mi è mai capitato di giocare ad un gioco di guida (di gran lunga il mio genere preferito) quasi per forza, solo per vedere che nuova fantastica ambientazione ci sarà dopo o quanto riuscirò a devastare un bolide da svariati milioni di lire... insomma a mio parere il difetto maggiore di questo bel pezzo di software è la mancanza di mordente, la mancanza di stimolo al gioco che invece dovrebbe dare. Sia chiaro questa è una mia personale (e quindi non universale) impressione, può benissimo essere che qualcun altro invece non riesca a vivere senza le sue due orette giornaliere di gioco, ma dato che mi pagano per dare un mio parere e mi ritengo abbastanza esperto nel campo di giochi di guida (a proposito: chi si ricorda il vecchissimo *RAC Rally*? Andava ancora sul mio fido 386 a fusione nucleare, ma era davvero stupendo...) ho creduto giusto mettervi al corrente delle mie sensazioni.

Comunque ripeto: questo è un gioco assolutamente buono (come del resto indica il voto assegnatogli), con tutte le carte in regola per diventare un best-seller: della grafica da urlo e della giocabilità già ne abbiamo parlato, la parte sonora svolge bene il suo lavoro soprattutto per quanto riguarda il rombo dei motori, e la longevità è garantita dal grande quantità di tempo che ci metterete a finirlo (fate conto che il campionato è diviso in 6 rally di in media 4-5 tappe ognuno) e dalla grande varietà di mezzi che avremo a disposizione (una quindicina se non ricordo male), senza dimenticare la modalità arcade sulla quale dovreste trovare un box qua sulla destra. Certo a mio parere il dominatore della categoria rimane ancora *Colin Mc Rae Rally*, ma con *Rally Championship* l'Europress gli ha sicuramente sferrato un bel colpo nelle parti intime: vedremo fra qualche tempo se riuscirà ad averla vinta o se dovrà accontentarsi della seconda piazza del podio.



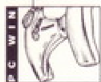


Ecco la macchina senza dubbio più potente del gioco.

L'ANGOLO DELL'ARCADE DI NOÈ

Oltre alla normale modalità campionato (divisa in due categorie di potenza) *Rally Championship* vi offre anche una simpatica modalità chiamata "Arcade", nella quale sarete chiamati ad affrontare un rally appositamente realizzato. Nella prima tappa partirete in 22esima posizione e alla fine del rally dovrete cercare ovviamente di arrivare primi, superando durante le varie tappe le auto che vi precedono: davvero divertente è fare a sportellate con i vostri avversari e spingerli amichevolmente contro il primo platano che costeggia la pista!





TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	CORE DESIGN
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
SITO WEB	www.tombraider.com

DI DANIELE DELLAFIORE della@edmaster.it

VOTO 7.5

GIOCABILITA' 7.5
+ quella dei vecchi tomb raider, ma un po' meglio
- poco più della solita minestra riscaldata

LONGEVITA' 7
+ vi farà faticare abbastanza
- difficilmente lo rigiocherete a causa della linearità

GRAFICA 7.5
+ tecnicamente ben fatto, buone le ambientazioni
- non molto meglio degli altri

SONORO 7.5
+ Ottimo il commento musicale
- Effetti sonori nella media



Una visuale d'eccezione per Lara

Tomb Raider si migliora ancora dove può: più cinematografico e con i livelli meglio studiati dei precedenti, è certamente il migliore della serie. Ben realizzato dal punto di vista tecnico, resta globabalmente più piacevole da giocare di *Indiana Jones*, anche se di poco. Indiana è meno frenetico, si spara meno e con più calma. Qui l'azione la fa da padrona. La scelta sta più che mai al vostro gusto personale. Se non ne avete ancora abbastanza di questo genere di giochi allora *TR4* ha sufficienti argomentazioni per farsi acquistare: nel suo genere è un prodotto valido, certamente più dei due precedenti seguiti, e che vi offrirà ore di semplice divertimento.

Forse ce l'abbiamo fatta. Forse stiamo finalmente per liberarci di *Tomb Raider*. Il quarto capitolo della serie pare proprio essere anche l'ultimo il che è, francamente, quello che speriamo un po' tutti. A dire il vero ci piacerebbe se l'eroina dell' action adventure più famoso degli ultimi anni tornasse in altri giochi, magari più complessi e originali. Ma di Tomb Raider non ne possiamo veramente più (Avete letto: cronaca di un uomo stressato... NdMatt).

> Questo genere di titoli, per quanto divertenti e immediati, con combattimenti frenetici e spettacolari e una buona grafica, ha veramente poco spessore, e inoltre ricalca gli stessi schemi da alcuni anni, senza mai proporre idee veramente innovative e interessanti

IL RITORNO E' GRADITO

Però... c'è un però. Questo quarto episodio non è affatto male, e riesce a chiudere degnamente la serie. Livelli ben studiati, più brevi e intensi, una trama discretamente varia e alcune buone innovazioni lo rendono il seguito più interessante finora prodotto. Probabilmente se questo fosse stato il *Tomb Raider* numero 2 lo avremmo ricevuto con ben altro entusiasmo.

Ad ogni modo ci troviamo di fronte ad un classico *Tomb Raider*, vale a dire una serie di livelli in cui il giocatore nei panni della sempre bella ed atletica Lara Croft dovrà riuscire a risolvere una serie di enigmi e misteri, uccidendo ogni sorta di nemici. Questa volta la bella eroina si troverà alle prese con una setta di adoratori di un'antica divinitò egizia, quindi saremo costretti a farci una vacanza nella Terra del Nilo, e scoprire molti fra gli aracani misteri che questa leggendaria terra ancora nasconde.

L'impostazione del gioco è assolutamente arcade, come tutti i precedenti della serie. Il tutto è impreziosito da scene animate, realizzate con il motore del gioco, che vi introdurranno nei livelli e daranno un tocco cinematografico. La somiglianza con *Indiana Jones* è spaventosa: i personaggi potranno fare più o meno le stesse cose, è gli intermezzi animati si assomigliano moltissimo: si parla con dei personaggi e alcuni di questi ci danno una mano, indicandoci una strada o aprendo delle porte per noi, o ancora dandoci informazioni per continuare.

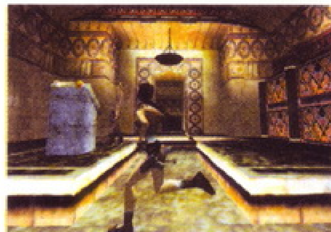
I miglioramente apportati al gioco sono tutti molto graditi: è stato modificato l'inventario che risulta piuttosto comodo anche se gli oggetti avrebbero potuto essere rappresentati da icone più piccole, in modo da poterne visualizzare di più contemporaneamente. Sempre dall'inventario abbiamo la possibilità di combinare alcuni oggetti fra loro. Da segnalare la possibilità di utilizzare un binocolo, molto utile per poter dare un'occhiata a luoghi lontani prima di avventurarvicisi,

I livelli non sono troppo vasti, non ci si perde quasi mai a causa delle dimensioni dell'ambiente e questo rende il gioco molto meno frustrante. Tuttavia i livelli restano complessi e i nemici da affrontare sono molti ed agguerriti... certamente pane per i nostri denti! Il design dei livelli non riesce ad elevarsi di molto sopra lo standard di questo tipo di giochi, anche se ogni tanto dovremo fare qualcosa di diverso per completare un livello che non sia trovare la giusta combinazione di pulsanti, e alcuni livelli come quello su un treno in corsa spezzano la generale piattezza del gioco.

Dal punto di vista tecnico *TR4* è pregevole, certamente migliore di *Indiana Jones* tranne che per la rappresentazione dei personaggi, dove Indy è a nostro avviso migliore. Per il resto, le ambientazioni, le texture utilizzate, le animazioni e tutto il resto sono decisamente più convincenti nel titolo di Core Design, che migliora il precedente episodio anche sotto questo punto di vista. L'aspetto grafico migliorato si riflette sulla buona qualità delle ambientazioni, e serve a ricreare un'atmsfera veramente intrigante. Ovviamente di buon livello anche musiche ed effetti sonori, anche se non raggiungono vette tali da meritare particolari note di merito.



Le ambientazioni sono sempre molto ricche



Corri Lara, corri!



Gli effetti di illuminazione in tempo reale sono più riusciti che mai


Gli ambienti sono decisamente vasti e con delle ottime texture


Ahi ahi, lo scheletrino sembra proprio arrabbiato!


E qui che faccio?


Una misteriosa porta. Come si aprirà?

LIMITI CONGENITI?

Purtroppo il gioco finisce qui e tutto quello che farete durante la vostra avventura è questo: saltare da una parte all'altra, sparare ai nemici e risolvere qualche enigma. Non vi sembra poco? Bè, in effetti non lo è, però alla lunga risulta noioso, in quanto la trama c'è ma è praticamente solo di contorno, non interferisce realmente nello sviluppo del gioco, una volta iniziato un livello e dopo aver visto l'animazione introduttiva, un livello vale l'altro, se non fosse per le texture. Come ho già detto i livelli sono ben fatti e abbastanza originali, però offrono più o meno sempre le stesse cose e non si esce mai dal classico schema ammazza mostro - cerca chiave - risolvi enigma - trova uscita, in varie combinazioni. Tutto sommato però questo è il genere di giochi che si cerca quando si compra *Tomb Raider*, quindi non ci si può nemmeno lamentare troppo. L'unico rimpianto è che sarebbe bello veder sviluppati anche altri aspetti del game playing per trasformare un gioco che risulta infine piuttosto piatto in una vera esperienza, intensa ed emozionante, che offra qualche emozione in più oltre allo spavento di un cane che ci salta addosso all'improvviso, perché a questo tipo di emozioni ci si fa il callo molto in fretta.

I combattimenti di *Tomb Raider* riescono ad essere comunque molto divertenti: vedere Lara che corre e spara è veramente bello, il sistema di mira è automatico e quindi capita spessissimo che spari in una direzione diversa da quella in cui state correndo, o che magari con una pistola cerchi un bersaglio e con l'altra uno diverso: fa molto Bruce Willice ed è veramente esaltante! Purtroppo però i nemici e Lara stessa devono ricevere molti colpi prima di cadere al suolo e questo toglie spettacolarità al combattimento dato che a volte ci si riduce al tenere schiacciato il bottone per sparare fino a quando l'altro non cade. Forse sarebbe stato più bello se i combattimenti fossero stati meno numerosi ma più difficili, un colpo un morto... ma tale è lo schema di *Tomb Raider*, e sperare che cambiasse era utopia. Il numero di combattimenti è diminuito, abbiamo meno scontri messi lì tanto per far numero e molti saranno legati alla trama, il che contribuisce certamente a rendere più credibile la storia.

Come in *Indiana Jones*, tutti gli espedienti che tentano di far immergere il giocatore in un'avventura sono artificiosi e si nota che sono, appunto, solamente degli espedienti. Si integrano bene col gioco, ma gli conferiscono soltanto un poco di spessore in più e non riescono ad elevarne lo status. Il grosso del gioco resta quindi l'affrontare intricati livelli e trovare un modo per superarli, abbattendo nel frattempo i nemici più diversi. *Tomb Raider* resta quindi un prodotto dedicato ai fan dell'azione e della bella Lara, che desiderano solo sparare a più non posso tra mille acrobazie e a cui non interessa incontrare altri personaggi con cui parlare: come nel nuovo Indy, i personaggi secondari interagiscono con noi praticamente solo durante sequenze animate, e anche la sceneggiatura si limita a quelle.

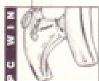
PER L'ULTIMA VOLTA

Dopo l'abbuffata di questo autunno, infatti oltre a *TR4* e al nuovo *Indy*, abbiamo potuto gustarci anche *Shadowman* e *Drakan.*, non possiamo che sperare che gli sviluppatori cerchino di creare giochi un po' più originali e che si spingano oltre la piattezza di questi action-adventure. Questo genere di titoli, per quanto divertenti e immediati, con combattimenti frenetici e spettacolari e una buona grafica, ha veramente poco spessore, e inoltre ricalca gli stessi schemi da alcuni anni, senza mai proporre idee veramente innovative e interessanti. Sarà l'ultimo gioco di questo tipo che recensiamo? Lo speriamo, ma non ne siamo assolutamente certi...

Purtroppo il gioco finisce qui e tutto quello che farete durante la vostra avventura è questo: saltare da una parte all'altra, sparare ai nemici e risolvere qualche enigma

LAMENTI DISPERATI

Si potrà obbiettare che anche nelle avventure classiche non si faceva altro che raccogliere e combinare oggetti per far proseguire un'avventura comunque già scritta. Questo è senza dubbio vero ma bisogna considerare due cose: prima di tutto le avventure grafiche classiche avevano più senso, in quanto il nostro personaggio parlava con un sacco di gente, il che rendeva il tutto molto più immersivo. Inoltre stiamo parlando di anni e anni di evoluzione tecnologica, e qui sembra invece che si stia andando sempre indietro, dato che al giorno d'oggi un'avventura con protagonista *Indiana Jones* riesce ad avere meno spessore di una uscita 10 anni fa. Non possiamo che attendere che l'industria sforni titoli con un po' più di spessore e che vadano oltre il primo *Tomb Raider* come concept.



INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

PRODUTTORE	LUCASARTS
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
SITO WEB	www.lucasarts.com

DI DELLAFIORE DANIELE della@edmaster.it

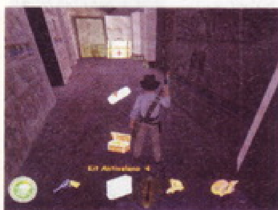
VOTO 6.5

GIOCABILITA' 7
+ la stessa di qualunque altro gioco di questo tipo
- non offre niente di più che azione e qualche enigma

LONGEVITA' 7.5
+ livelli ampi, parecchie decine di ore per completarlo
- difficilmente verrà rigiocato a causa della linearità

GRAFICA 6.5
+ personaggi ben rappresentati
- grafica non particolarmente ispirata, animazioni imperfette

SONORO 7
+ temi sonori originali dei film, effetti nella norma
- se i temi si adattassero all'azione sarebbe più immersivo



Ecco l'inventario, gestirlo non è difficile e potremo farlo con tutta calma, il gioco si metterà in pausa

La Lucas ha voluto realizzare un prodotto di poche pretese, basato su un concept vecchio e banale. Non ha rischiato di spingere il genere delle avventure su nuovi livelli, e si è limitata a proporre un action adventure dalla struttura lineare e non troppo originale. Gli sforzi di renderlo cinematografico non pagano l'utente desideroso di esperienze più intense. Tutto sommato, se la vostra passione è risolvere enigmi per uscire da intricati livelli, questo gioco vi offre la possibilità di farlo e in aggiunta avrete l'atmosfera di Indiana Jones, anche se un po' sporcata da trovate non proprio in linea con la serie.

Il gioco non si spinge avanti come idee nemmeno di un millimetro, ma si limita a ricalcare i semplici e lineari schemi dettati dai vari *Tomb Raider*

Indy cambia, diventa tridimensionale, corre, salta, spara con un sacco di armi, parla poco e gira il mondo almeno un paio di volte. Tutto nell'ultima e lunghissima avventura di Lucasarts con protagonista uno di miti cinematografici più amati e conosciuti.

UNA VECCHIA CONOSCENZA

I videogiocatori un po' più attempati avranno rischiato il collasso alla notizia che il seguito di una delle più famose e belle avventure grafiche di ogni tempo sarebbe stato un semplice arcade, un action-adventure di quelli che vanno molto di moda da quando Tomb Raider fece la sua comparsa sulla scena nel 1996. Alla Lucas hanno deciso che era arrivato il momento di far capire al mondo che l'archeologo più famoso di ogni tempo è e resta il dottor Indiana Jones, ed hanno pensato che il miglior modo per farlo era affrontare la sinuosa rivale sul suo stesso terreno, realizzando un gioco che ricalcasse gli schemi ormai fin troppo classici degli arcade in terza persona.

Sorvoliamo, per ora, sulla scelta dello stile di gioco imposto al nuovo Indiana Jones, per parlare di quello che dovremo fare: è il 1947, la guerra è finita e i Nazisti non sono più i rivali del nostro eroe. Ma ecco che cominciano già a delinearsi nuovi schieramenti, che poi saranno protagonisti della guerra fredda.

I Russi dal canto loro stanno cercando di recuperare una Macchina Infernale, costruita da un re Babilonese parecchio tempo prima, e ovviamente la CIA cercherà di arrivare prima. In questo gioco internazionale entriamo noi, ovviamente impegnati per fregare i Russi, ma anche i nostri compatrioti della CIA. Tra le file dell'agenzia segreta più famosa del mondo troveremo una

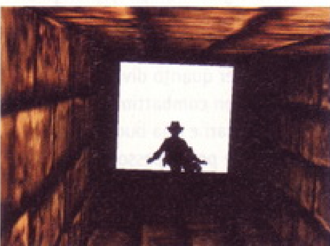


Perfetto stile di guida, dottor Jones !

nostra bella ex compagna di avventure, al secolo Sophia Hapgood, e il suo capo, Simon Turner. Ed eccoci quindi di nuovo in viaggio per il mondo a cercare questa benedetta Macchina Infernale. Lavoreremo da soli, solo qualche volta potremo godere dell'aiuto di Sophia per completare alcuni livelli, ma solo durante scene precalcolate. Il gioco si svolge come nel più classico Tomb Raider style: una serie di 17 livelli, molto lunghi ed impegnativi, in cui il nostro Indy dovrà superare difficoltà quali saltare da un pezzo di roccia ad un altro, arrampicarsi su cornicioni, uccidere giganteschi mostri-rana di ghiaccio... Tutte cose che l'archeologo che noi conoscevamo non avrebbe mai fatto, non in continuazione almeno, ma questa è la logica del gioco: i livelli saranno costellati da problemi di questo tipo dove si dovrà, a seconda dei casi, trovare il modo per raggiungere un particolare punto saltando oppure utilizzando una liana, recuperare un particolare oggetto o una chiave per aprire una porta, sistemare una combinazione di leve per attivare un particolare meccanismo. Ogni tanto qualcuno ci sparerà anche addosso, e Indiana è attrezzatissimo di pistole e fucili (ha persino un bazooka!) per rispondere degnamente al fuoco e ... ovviamente potremo usare la mitica frusta ! L'azione non sarà mai tropo frenetica, nessun percorso troppo complicato per chiunque abbia un minimo di dimestichezza con questo tipo di giochi.

Alcuni livelli un po' diversi, come uno in cui dovrete discendere un torrente a bordo di un gommone, o un altro in cui guiderete una jeep (adoro vedere Indiana che si gira quando va in retro!) renderanno la storia un po' meno piatta. In effetti avventurarsi per 17 livelli seguendo il solito schema in cui si deve aprire qualche porta trovando chiavi o schiacciando combinazioni di tasti, eliminando qualche nimico può essere noioso alla lunga.

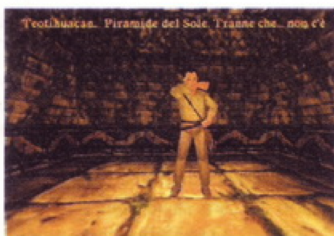
Alla Lucas hanno cercato di rendere un po' cinematografico il gioco, attraverso le scene di intermezzo e grazie anche ad alcune inquadrature particolari all'inizio dei livelli... Non



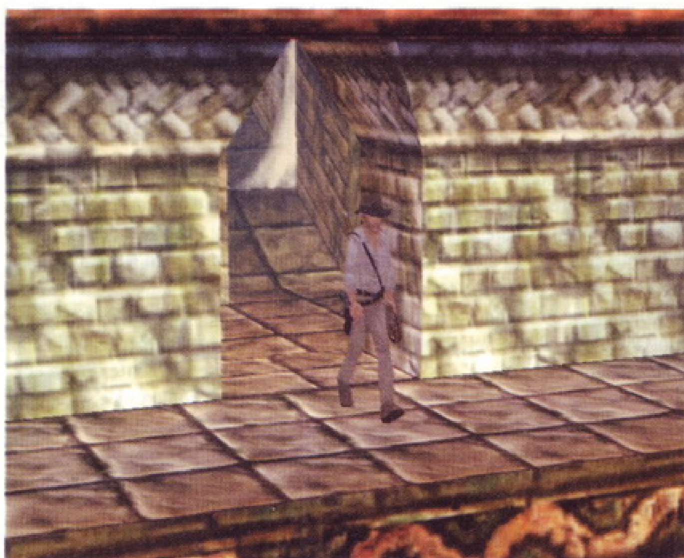
Non avremo forse paura di gettarci in un profondissimo baratro scuro di cui non si vede il fondo vero ?



Ehm... forse è un po' rischioso andare da questa parte



... sole. Eccoci all'inizio di un nuovo livello tutto da esplorare.

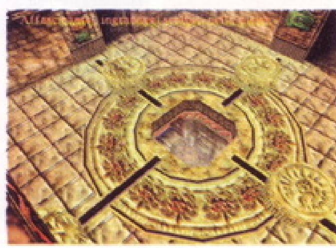


Una tipica sequenza precalcolata che sa molto di film

possiamo non far notare che il doppiatore di Indiana nel gioco è lo stesso dei film! I dialoghi italiani sono tutti ben recitati e la sceneggiatura, quel poco che c'è, è di buon livello. Il gioco non risulta mai troppo difficile: difficilmente ci si blocca perché non si riesce a saltare da un punto ad un altro, come accadeva spesso in *Tomb Raider*. Ad ogni modo alcuni nemici veramente ostici li incontreremo anche qui, e aumentando il livello di difficoltà diventeranno ancora più cattivi.
La difficoltà maggiore sta in realtà nella vastità e complessità dei livelli: tuttavia questo garantirà, se non altro, decine di ore di divertimento prima di poter scrivere la parola fine a questa nuova avventura.
Dal punto di vista tecnico *La Macchina Infernale* non spicca: la grafica non è migliore di quella dei vecchi Tomb Raider, e soprattutto sembra molto "cubettosa". Le animazioni dello stesso Indy, a volte risultano un po' finte, e lo stacco fra un'azione e l'altra non sempre è fluido come dovrebbe essere. Il gioco è pieno dei temi musicali classici dei film della serie, che da soli fanno molto per l'atmosfera, uniti ad effetti speciali adeguati.
Le ambientazioni sono certamente varie, dato che gireremo praticamente in tutti i posti esotici della Terra, i molti luoghi all'aperto sono spesso affascinanti, al contrario quelli al chiuso sono noiosi e ripetitivi, ma è un po' una caratteristica dei giochi di questo tipo.

INVOLUZIONE

Ci troviamo quindi di fronte ad un gioco che, se da un lato ha tutte le caratteristiche che un action-adventure deve avere, non riesce a spiccare né dal punto di vista tecnico, né da quello artistico, e non offre niente di più di quanto offra *Tomb Raider 4*. Saranno numerose le sequenze di intermezzo precalcolate realizzate con il motore del gioco, e qui sentiremo i personaggi parlare e la storia proseguirà... spesso all'inizio del livello avremo inquadrature particolari come se stessimo vivendo un film, dopo di che l'inquadratura tornerà alle nostre spalle e spetterà a noi far proseguire le cose, fino alla prossima sequenza animata.
La storia tutto sommato è bella, una tipica storia da Indiana Jones: il problema è che non ci sembrerà veramente di viverla fino in fondo, in quanto quello che faremo noi sarà soltanto saltare, sparare e raccogliere oggetti, mentre tutti i dialoghi, quindi l'evoluzione della trama e la caratterizzazione dei personaggi resta sviluppata nelle sequenze di intermezzo.
Insomma, attraverso baratri da saltare, liane a cui aggrapparsi e russi da uccidere rivivremo in prima persona le gesta di Indiana Jones visiteremo luoghi esotici, e questo può senza dubbio essere molto divertente. Tuttavia il gioco non si spinge avanti come idee nemmeno di un millimetro, ma si limita a ricalcare i semplici e lineari schemi dettati dai vari *Tomb Raider*, e che ha in comune con questo gioco tutto fuorché trama e protagonista, che però rivestono un ruolo assolutamente marginale nella globalità del gioco.
Non sperate quindi di ritrovare i grandi dialoghi dei precedenti giochi, né enigmi tipici delle avventure classiche. Un vero peccato che la Lucas abbia deciso di arenarsi su un genere che non ha più nulla da dire e che non ci fa vivere le stesse emozioni che invece erano in grado di darci le avventure classiche parecchi anni fa.
La mancanza di una sceneggiatura rende la storia su cui si basa il gioco poco più di un espediente per rendere il tutto più completo, ma non saremo mai veramente dentro l'avventura, e l'illusione di vivere un'esperienza cinematografica si può ottenere solo mettendoci molta fantasia.
Indiana Jones diventa quindi un arcade con una storia alle spalle e con una colonna sonora d'autore... ma finisce qui. Un vero peccato.



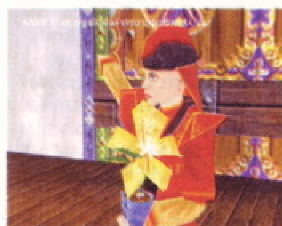
Molto affascinante... adesso prova a capire come funziona, Dottore!

BURATTINO SENZA FICHI

Non ci sentiremo mai veramente protagonisti della storia. Potrà sembrare assurdo ma è così: se in un'avventura grafica classica il fatto di far decidere al nostro personaggio quello che dice, con chi parlare eccetera, constribuisce non poco a ricreare l'atmosfera giusta per immergerci in un mondo virtuale
In un action adventure di questo stampo, sembrerà sempre di controllare un fantoccio che va in giro a sparare e saltare, oltre a raccogliere qualche oggetto. Certo, anche nelle avventure classiche passavamo il tempo a raccogliere oggetti e a combinarli insieme per far proseguire un'avventura che era comunque già stabilita. Però il fatto che dovessimo anche parlare, interagire con altre persone, cambiava radicalmente l'approccio, il rapporto tra noi e il gioco e tra noi e il personaggio protagonista.

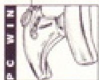


Abbiamo recuperato per questa vecchietta una cosa molto preziosa...



...e pare abbiamo fatto bene, si è trasformata in una giovane e avvenente ragazza!

Il gioco non risulta mai troppo difficile: difficilmente ci si blocca perché non si riesce a saltare da un punto ad un altro, come accadeva spesso in *Tomb Raider*



NBA LIVE 2000

PRODUTTORE	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE	EASPORTS
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	1-4
SITO WEB	www.easports.com

DI MAURO BUTI beholder@edmaster.it

VOTO **7.5**

GIOCABILITA' 8
+ immediato, frenetico e divertente
+ azioni spettacolari, partite cariche del fascino della NBA

LONGEVITA' 7.5
+ la ricchezza di opzioni rende il tutto molto longevo
- i limiti simulativi, invece, no

GRAFICA 7.5
+ ottima la realizzazione grafica degli elementi "in campo"
- animazioni di tiro scattose e fondali piatti

SONORO 7
+ musiche e effetti di buon livello
- pessima telecronaca



La resa grafica di NBA Live 2000 è davvero ottima, almeno da ferma. Il livello di dettaglio rimane impressionante.

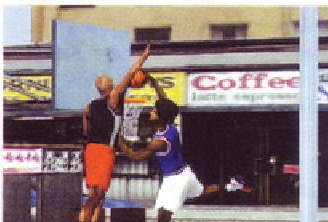
NBA 2000 è un gioco ben fatto, anche se non si distacca in maniera decisiva dalla linea guida segnata dai suoi predecessori. Dal punto di vista puramente arcade c'è del buono, senz'altro, dato che la giocabilità e l'immediatezza consentono di divertirsi senza troppo impegno. I limiti del titolo sono evidenti, però, quando ci si sofferma ad analizzare la componenti simulative, valide, in certi casi, ma limitate e grossolane in molti altri. Questo non porta a giudicare negativamente quello che resta un buon titolo (e, del resto, "I LOVE THIS GAME!"), ma finisce, purtroppo, col far calare una valutazione che avrebbe potuto essere superiore.

Il nuovo titolo della Electronic Arts dedicato alla pallacanestro sembra avere tutte le carte in regola per bissare il successo dei fortunati predecessori. E, in effetti, non è facile restare indifferenti di fronte al fascino esercitato dai giganti americani e da uno sport spettacolare e avvincente. Ciò nonostante, l'impresa di riuscire a simulare degnamente qualcosa di tattico, ma allo stesso tempo frenetico e privo di pause, è a dir poco ardua. Quindi? Capolavoro o delusione?

> La gestione dei falli è anch'essa ridotta all'osso: in pratica o si fa fallo per scelta, oppure non c'è mai infrazione, dato che l'idea di un fallo di gioco, "agonistico" sembra mancare

I PRIMI PALLEGGI...

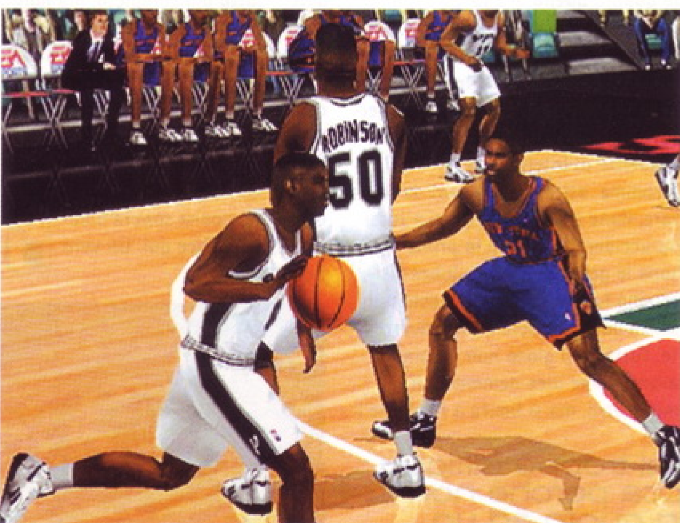
La prima impressione è abbastanza positiva: il filmato introduttivo è ben realizzato dal punto di vista tecnico e rende efficacemente l'idea di quanto possa potenzialmente mostrare il basket "made in U.S.A.". Stessa cosa si può dire del menù di selezione, più che esauriente per quanto riguarda le opzioni e arricchito dalla presenza di alcune modalità di gioco alternative, come, ad esempio, l'uno contro uno "da strada", regno incontrastato dei più cattivi, ancor prima che dei più forti. La modalità principale è quella che consente di giocare una "season" cioè un'intera e interminabile stagione (no, non si fa solo andata e ritorno...) del campionato NBA alla guida di un singolo team. Scopo del tutto: arrivare ad aggiudicarsi la massacrante finale, giocata al meglio delle 800 partite o, preferibilmente, fino a che l'ultimo uomo non crolla e, di conseguenza, il titolo di campioni d'America (ok, scherzi a parte ci tenevo solo a sottolineare che le sfide "che contano" non si giocano, come in Italia, al meglio delle 5). Anche una rapida occhiata alle squadre disponibili da esito più che soddisfacente. Oltre a quanto era ovvio aspettarsi, vale a dire tutte le compagini americane, non mancano delle aggiunte fra le quali vale la pena di citare le selezioni "All Stars" del passato, che giocano in gustosissimi stadi personalizzati (addirittura nel palazzetto della "All Stars" più vecchie il campo e le maglie mostrano palesemente la loro età, mentre il pubblico è tutto, rigorosamente, in bianco e nero! Spero proprio ci sia spazio per una foto illustrativa, qua intorno).



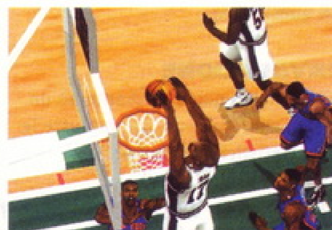
I due in questione sembrano usciti direttamente da un film di Spike Lee, specialmente con quei capelloni che fanno tanto anni '70.

DOPO TUTTO IL FUMO, L'ARROSTO!

Dopo tutti questi preamboli, è arrivata l'ora di parlare del gioco vero e proprio. Nel rettangolo di gioco la grafica è a dir poco pregevole, a patto, ovviamente, di possedere gli acceleratori grafici del caso. La versione solo "software", è qualitativamente accettabile, comunque, e il titolo resta apprezzabile anche se giocato in versione povera (del resto non è certo l'aspetto estetico il fulcro del tutto!). I giocatori sono realizzati in maniera molto dettagliata, a partire dalla magliette per arrivare ai volti, e, almeno a telecamera lontana si muovono in maniera fluida e realistica. Meno bello, invece, quanto fa da contorno: il pubblico, infatti, è troppo piatto e sembra appiccicato malamente sulle gradinate. Qualche problemuccio lo si vede anche nei replay, che, almeno come selezione di base, si attivano automaticamente per fornire una ripresa ravvicinata delle azioni più spettacolari. Da vicino la grafica non sgrana, ciò nonostante è impossibile non notare come il movimento di polso in tutti i tiri e in particolare delle schiacciate (Slam Dunk) (la passione mangofila del Buti erutta da ogni dove, yep! NdMatt), sia poco credibile e scattoso. Quando il giocatore si appresta a concludere la sua azione, infatti, la mano si gira da un lato all'altro in maniera troppo improvvisa, innaturale, dando l'impressione che l'articolazione del polso non esista nemmeno. Nulla di grave, certo, ma si tratta pur sempre di un particolare fastidioso che rovina sensibilmente l'efficacia del replay. Dal punto di vista sonoro ci attestiamo su livelli soddisfacenti: l'accompagnamento musicale è puntuale e abbastanza gradevole, gli effetti sono ben fatti, ma, purtroppo, la telecronaca è a dir poco scadente. Certo, fare qualcosa di decente in ambito calcistico è più semplice, ma se il massimo risultato raggiungibile sono



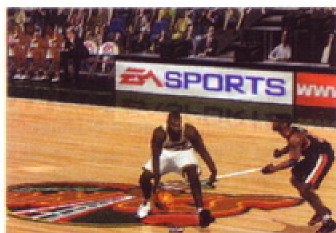
Quello che vedete di spallo è proprio lui, l'Ammiraglio, David Robinson. Intanto un compagno scatta dietro di lui...



Prima della partita si è soliti assistere a qualche scenetta come questa: gli atelti si scaldano e la regia americana fa il suo pataccoso dovere.



Il portatore di palla cerca disperatamente di oltrepassare la difesa avversaria, che è andata a raddoppiare direttamente a metà campo.

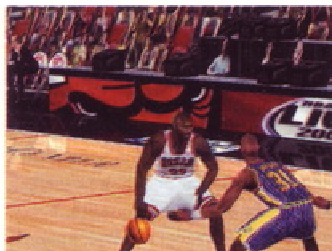


Questa volta si gioca sul campo dei Seattle Supersonics, squadra dell'ex Reign Man Shawn Kemp.

i nomi dei giocatori e commenti poco adatti che non cambiano nemmeno di fronte a canestri completamente diversi fra loro, tanto vale non mettere nulla del tutto.

E IL GIOCO?

Per quanto riguarda la giocabilità, le mie impressioni sono state abbastanza positive: il gioco è frenetico, coinvolgente, con continui cambi di fronte e frequenti azioni spettacolari. Se l'impostazione di *NBA 2000* fosse quella di un arcade puro, potrei anche terminare qui, e sarebbero tutte rose e fiori. Invece il titolo della EA ha ben altre pretese, a livello di spessore, quindi l'analisi deve forzatamente essere più approfondita. Allora, cominciamo dai giocatori: le caratteristiche sono molto ben definite, e non si può dire che non siano differenziati l'uno dall'altro. Il punto è che a volte sono troppo differenziati: ad esempio mentre Jordan vi starà attaccato senza mollarvi un centimetro anche per mezz'ora di seguito, capiterà che altri giocatori, pur sempre campioni della NBA, anche se non al livello di Jordan, vi lasceranno passare alla prima finta senza nemmeno fare una grinza. Ora, il divario è accettabile, l'abisso no e, francamente, a volte sembra che qualcuno, specie se gestito dal computer, giochi più a minibasket che nella massima divisione americana. La maniera di difendere, in generale, non è credibile: se, ad esempio, cercate di "calpestare" l'uomo che vi sta marcando non commetterete sfondamento e non riuscirete a passare oltre, ma resterete semplicemente fermi sul posto mentre il vostro giocatore continuerà a muoversi come se stesse correndo. Oltretutto, aggredendo in maniera frontale il vostro avversario senza riuscire ad oltrepassarlo, vi troverete in una situazione nella quale il marcatore si trova la palla praticamente in mano. Eppure non tenterà mai nemmeno di prenderla, rimanendo piegato sulle ginocchia in posizione perfetta e disinteressandosi del fatto che l'avversario sta tranquillamente palleggiandogli in faccia. A seconda del livello impostato per la CPU, il problema si fa più o meno marcato, ma, tristemente, resta sensibile in ogni caso... Altro enorme difetto è la gestione dei passaggi e delle intercettazioni: un missile lanciato da una parte all'altra del campo il più

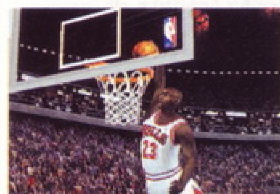

Si è proprio lui, ora potete anche tirare fuori la lingua e inizare a correre per casa con un pallino di carta...

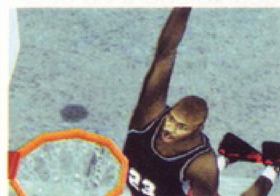
delle volte arriva a destinazione senza intoppi pur passando a fianco di un paio di giocatori avversari. In pratica nulla, o ben poco, cambia in precisione e efficacia a seconda della distanza e, soprattutto, i giocatori hanno le braccia incollate ai fianchi quando si tratta di deviare o intercettare un pallone passato. Nel tiro le cose vanno un pochino meglio, ma la perfezione è lontana anni luce. Sono, infatti, ancora abbastanza oscuri i criteri in base ai quali i giocatori centrino il mistico cerchietto rosso. Capita più volte di fare un'azione decente, palla al tiratore in posizione centrale e completamente smarcato, tiro e ferro. Nulla di grave, ovvio che anche i giocatori più costanti possano sbagliare, ma allora in base a cosa entrano quasi con la stessa frequenza il tiro forzatissimo e quello eseguito senza marcatura?
La gestione dei falli è anch'essa ridotta all'osso: in pratica o si fa fallo per scelta, oppure non c'è mai infrazione, dato che l'idea di un fallo di gioco, "agonistico" sembra mancare. Comodo, certo, ma abbastanza frustrante se si considera che, come sa bene chi gioca a basket, la metà dei tentativi di fermare un'azione di gioco o di stoppare un uomo finiscono, volontariamente o meno, con l'essere fallosi. Resta da parlare solo degli schemi e delle tattiche di gioco: anche in questo caso la soddisfazione è solo parziale, dato che, sebbene sia possibile chiamare la posizione e impostare il gioco, l'azione finisce il più delle volte con l'essere caotica, e risolversi più grazie all'uno contro uno, alle prodezze personali, o agli errori altrui, che grazie all'efficace utilizzo di schemi studiati a tavolino. Il che, sotto certi aspetti, può anche ricordare la maniera di giocare degli americani, ma estremizzato finisce per dare al tutto il sapore di finto. Con questo, ho finito, e vi lascio al commento.

Nel rettangolo di gioco la grafica è a dir poco pregevole, a patto, ovviamente, di possedere gli acceleratori grafici del caso

IL GIOCO PIÙ BELLO DEL MONDO?

La massima divisione americana, cioè la celebre NBA, coinvolge campioni eccezionali provenienti da tutto il mondo e viene seguita attentamente anche dai più irriducibili appassionati italiani. In effetti, il gioco "americano" si distingue parecchio da quello che siamo abituati a vedere in Europa, privilegiando azioni veloci, spettacolari, e punteggi che finiscono comunemente per superare la soglia del 100. E, sebbene un'impostazione tattica più riflessiva non sia necessariamente meno efficace, spesso le pregevoli difese nostrane (pur avendo dimostrato in più occasioni di essere all'altezza delle compagini americane) finiscono col far soffrire lo spettacolo, esattamente come avviene nel calcio. Beh, in fondo si tratta di un piccolo prezzo da pagare, se poi i risultati arrivano (e, per chi non lo sapesse, siamo NOI i campioni d'Europa uscenti...)


L'Alieno scatta, vola e schiaccia come se avesse ancora 20 anni, non c'è che dire, i videogiochi fanno miracoli!


Ed ecco Re Michael in una partitella in strada, una delle tante opzioni di NBA Live 2000.



THEME PARK WORLD

PRODUTTORE	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE	BULLFROG
GENERE	STRATEGICO
GIOCATORI	1
SITO WEB	www.ea.com

DI MAURO BUTI beholder@edmaster.it

VOTO **8**

GIOCABILITA' 8.5
+ intuitivo, e spassosissimo
+ ottimo tutorial

LONGEVITA' 7
- ripetitivo, alla lunga
+ tocchi di classe e quattro tipi di parchi doversi

GRAFICA 8
+ funzionale e dettagliata
- non sfrutta molto le potenzialità della macchina

SONORO 8.5
+ colonna sonora di ottima fattura
+ accompagnamento adatto al contesto

Theme Park World è un bel gioco, su questo non ci piove. Divertente, spiritoso e curato sotto ogni punto di vista, il titolo della Bullfrog fornisce una bella boccata d'aria fresca al genere delle simulazioni "leggere". Tuttavia, e questo è innegabile, la produzione è rimasta molto simile a se stessa e presenta una quantità parecchio limitata di innovazioni e di nuove trovate (fermo restando che quelle presenti sono tutte ottime). E la ripetitività dello schema di gioco, vera e propria piaga di *Theme Park*, affligge, anche se in misura minore, anche il seguito. Alla luce di quanto sopra ho deciso di valutare premiando l'ottima fattura del titolo, che resta consigliato in particolare a quanti non hanno mai avuto occasione di provare il primo "episodio", senza però sbilanciarmi in maniera eccessiva.

Correva il lontano 1994 e in pochi osavano minacciare lo strapotere dell'allora celebre Maxis nel campo delle simulazioni gestionali. Ciò nonostante il nome Bullfrog iniziava già, grazie a una serie indovinata di ottimi prodotti, ad essere una buona garanzia di qualità. E, quando i ragazzacci che ostentavano con orgoglio il simbolo a forma di ranocchio annunciarono di avere in progetto un videogioco che simulasse la gestione di un Luna Park, si drizzarono diverse paia di orecchie. Il resto, come si dice in questi casi, è storia, dato che *Theme Park* si rivelò essere un titolo splendido, divertente e ricco di una quantità di chicche tale da renderlo irresistibile. Certo, alla lunga il tutto poteva sembrare ripetitivo, e mancavano il rigore simulativo che caratterizzava le produzioni firmate Maxis, ma tre milioni di unità vendute (considerando anche il validissimo successore *Theme Hospital*) esprimono chiaramente quanto il pubblico abbia apprezzato l'esperimento della Bullfrog. La carica di simpatia che sembrava sprigionarsi da ogni singolo elemento del gioco seppe guadagnarsi un vastissimo seguito di estimatori rendendo il prodotto un apoteosi commerciale a dir poco clamorosa.

DOPO IL PASSATO, IL PRESENTE...

Squadra che vince non si cambia, come ovvio, e la Bullfrog, dopo aver fatto attendere i propri fan per quasi due anni dall'uscita di *Theme Hospital*, ha finalmente deciso che i tempi erano maturi per un seguito. E come resistere alla tentazione di tornare alle magiche atmosfere che avevano regalato gloria e successo al primo titolo? Impossibile, naturalmente...
In ogni caso, il parco giochi più pazzo del mondo è pronto a riaprire i battenti, spalancando i propri cancelli alle torme di bambini festanti e, possibilmente, pacioccosi. Immagino non abbiate il cuore di deluderli, quindi è bene avvertirvi che l'impresa di soddisfare tutti sarà a dir poco complessa, e richiederà una paziente applicazione... Pronti a cominciare?

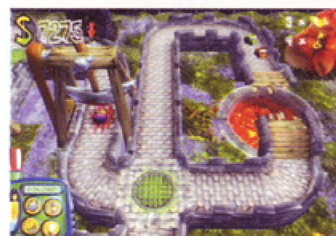


Una bella visuale spettacolare di un parco dei divertimenti in cui i vulcano "non stanno a guardare"...

> La grafica è migliorata parecchio rispetto all'ormai vetusto predecessore, e sfoggia una adeguata alta risoluzione. Quanto si vede è, certamente, più che funzionale alle necessità del gioco, ciò nonostante non si può certo dire che le potenzialità hardware delle moderne schede 3D siano state spremute a fondo

PARLIAMO DEL GIOCO

Il primo impatto è ottimo: il filmato introduttivo è esilarante e non si fatica ad immaginare come le cose possano proseguire. Dopo aver creato un nuovo spazio nel quale salvare i nostri progressi, si accede alla prima selezione possibile tramite la quale si può decidere di adottare una delle due diverse modalità di gioco, la simulazione completa o la partenza rapida. Questa, pur limitata rispetto alla versione "full", permette a tutti di cominciare a giocare senza troppa difficoltà sfruttando, magari, l'ottimo tutorial per impratichirsi senza dover forzatamente ricorrere al manuale. La grafica è migliorata parecchio rispetto all'ormai vetusto predecessore, e sfoggia una adeguata alta risoluzione. Quanto si vede è, certamente, più che funzionale alle necessità del gioco, ciò nonostante non si può certo dire che le potenzialità hardware delle moderne schede 3D siano state spremute a fondo. L'effetto finale è comunque gradevole, ma qualche sforzo in più non avrebbe guastato.
L'accompagnamento sonoro è più che positivo e riesce alla perfezione a calare il giocatore nell'atmosfera festosa e spensierata tipica dei luna park. Il tutorial, per quanto a volte fin troppo invadente, è un aiuto prezioso, e guida in maniera efficace il giocatore ad apprendere i primi, essenziali rudimenti della gestione del parco. E, come anticipato poche righe sopra, le cose non sono affatto



L'ambientazione Halloween è forse quella riuscita meglio, di certo graficamente si presenta bene e le attrazioni non sono da meno.



Finalmente arrivano i clienti, preparatevi ad assecondare ogni loro desiderio. Sono i vostri reali padroni.



Ancora una foto del super scimmione, in questa modalità possiamo vedere il parco direttamente in prima persona.



Un gigantesco scimmione ci saluta, si tratta di una delle nuove e divertenti attrazioni di Theme Park World.

semplici come potrebbero sembrare a prima vista. Il budget a disposizione, passati i primi momenti di euforia, si rivela fin troppo limitato, e le variabili da tenere in considerazione sono parecchie.
Le giostre, come giusto, svolgono il ruolo più importante e, oltre ad essere molto simpatiche da guardare, attrarranno come calamite masse di bambini. Ciò nonostante non porta a grandi risultati costruire parchi enormi, dato che per farli funzionare sono necessarie infrastrutture e, soprattutto, personale per pulire, vigilare sui pargoli, aggiustare le giostre e così via... E, per restare al passo con la concorrenza, bisognerà investire qualcosa anche nella ricerca, nel tentativo di ideare nuove attrazioni che possano interessare quantità sempre maggiori di visitatori. Che, come ovvio, avranno fame e sete, vorranno andare al bagno e riposarsi di tanto in tanto.

Naturalmente sarete voi a dover costruire aree di pausa, bar, servizi igienici e giardini per soddisfarli, a decidere particolari e dettagli di ogni tipo (compreso il famoso sale nelle patatine...). Il tutto senza nemmeno parlare della gestione finanziaria del parco, essenziale alla luce del fatto che, oltre alla filantropia, a muovervi dovrebbe essere un sano desiderio di guadagno. E allora sarà necessario scegliere il prezzo del biglietto di ingresso, quello delle attrazioni, del cibo e delle bevande, in modo da coprire i costi e superare il fatidico "break-even" (punto di pareggio). Coraggio, la strada per diventare ricchi non è mai stata facile per nessuno!

UN SEGUITO UGUALE AL PRIMO EPISODIO?

La domanda è lecita e la risposta, seppure parzialmente, è negativa. Come ovvio *Theme Park World* ricorda in più di un punto il titolo che gli ha aperto la strada più di un lustro fa. Al punto di ereditare anche alcuni dei punti deboli, insieme all'idea geniale e a tutto quanto di buono avesse da offrire la vecchia produzione. Ma di questo parleremo in sede di commento, dato che prima volevo descrivere alcune delle interessanti innovazioni che sono state inserite nel gioco.
La più simpatica è senza dubbio quella che consente di osservare il proprio parco in prima persona,



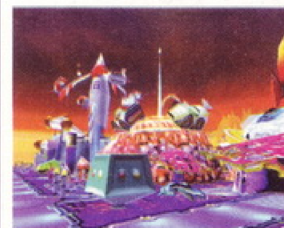
Le montagne russe, come potevano mancare in questo secondo episodio di Theme Park?

vedendolo attraverso gli occhi di un qualunque visitatore. Il tutto ricorda molto da vicino quanto accadeva in *Dungeon Keeper 1 & 2* (altri due titoli realizzati dalla Bullfrog nei quali il giocatore si trova, paradossalmente, a dover gestire un sotterraneo pieno di mostri e difenderlo dall'attacco di aspiranti eroi e rivali nemici) quando si lanciava l'incantesimo di possessione e si giocava nei panni di un mostro in prima persona. La modalità è praticamente inutile, ai termini di gioco, ma la sua presenza è una chicca non da poco, e aggiunge parecchio al divertimento (oltretutto capiterà spesso di sfruttarla e finire col dimenticarsi di pensare al resto...) .
Davvero una bella intuizione, esattamente come quella di poter prendere delle fotografie del parco e creare delle cartoline personalizzate. Certo, nulla di assolutamente essenziale, però la trovata è divertente, e non manca di impressionare in maniera positiva. Intelligente anche l'idea di distinguere i parchi in quattro famiglie completamente diverse far loro, per diminuire la ripetitività dell'azione di gioco. Si tratta di quattro veri e propri "mondi" distinti, ai quali si potrà accedere solo in sequenza, che sono dedicati, rispettivamente, ad Halloween e al terrore, al mondo perduto dei dinosauri, al fantastico e allo spazio. Inutile aggiungere che tutti sono stati realizzati con grande attenzione e sono splendidi da vedersi (inoltre una suddivisione del genere lascia sperare in qualche aggiunta futura, magari tramite un data disk).
Per concludere, è stato implementato anche il supporto della rete, tramite il quale sarà possibile pubblicare i propri parchi on-line e visitare quelli costruiti da altri in tutto il mondo. Direi che è più o meno tutto, quindi passo direttamente al commento per tirare, come di consueto, le somme.

Il primo impatto è ottimo:
il filmato introduttivo è esilarante
e non si fatica ad immaginare come
le cose possano proseguire

LA VITA DOPO LA RANA-TORO

Visto che si sta parlando di Bullfrog, non poteva mancare qualche pettegolezzo su uno dei divorzi più celebri della storia del videogioco. Protagonisti, come ovvio, la Bullfrog e il celebre Peter Molineux, ex sviluppatore di punta della casa, dotato di una personalità e di un estro artistico davvero prorompenti. In breve: dopo anni di fruttuosa collaborazione il buon Peter ha deciso di chiudere, e ha archiviato il tutto con un "Mi sentivo soffocato dall'ambiente". Subito dopo si è messo in proprio fondando una nuova Software House, la Lionhead. Risultato: adesso il geniaccio inglese sta lavorando, con tutta calma ovviamente, ad un titolo che promette di rivoluzionare completamente il mondo del videogioco e si intitola "Black & White". Fra i compagni di avventura che lo accompagnano in questa coraggiosa nuova produzione c'è anche un altro nome abbastanza conosciuto, vale a dire quello di Steve Jackson. Per sapere chi è andate a leggervi quanto scritto a pagina 144!



Una stazione spaziale, anche questo potrebbe essere il vostro Parco dei Divertimenti.



SUPREME SNOWBOARDING

PRODUTTORE	**INFOGRAMES**
SVILUPPATORE	**HOUSEMARQUE**
GENERE	**SPORTIVO**
GIOCATORI	**1-8**
SITO WEB	**www.supreme-snowboarding.com**

DI MATTEO CAMISASCA scamu@edmaster.it

VOTO **8.5**

GIOCABILITA' 8.5
+ Sistema di controllo molto semplice
+ Feeling immediato con il gioco

LONGEVITA' 7.5
+ Tornerete a rigiocarlo sicuramente
- Nove percorsi non sono poi così tanti

GRAFICA 9
+ Impatto impressionante, un ottimo lavoro
+ Una grafica che riconcilia con la neve

SONORO 9
+ Ottimo il rumore della neve sotto la tavola
+ Colonna sonora coinvolgente e di buon livello

Parlare del fatto che abbia una modalità arcade e una campionato, che si possa giocare in LAN per un massimo di otto giocatori, che si possa scegliere personaggio, tipo di tavola (tutte firmate da note marche), condizioni atmosferiche (riprodotte in modo molto convincente e con impatto spettacolare, specialmente nelle gare al tramonto o in notturna in cui la maestria degli Housemarque nell'uso delle fonti di luce colorata sale in cattedra prepotentemente), diventa ininfluente, quando un gioco, come questo, è capace di parlare alle sensazioni del suo interlocutore al di là del monitor, in modo tanto limpido e bello. Anche chi è sempre stato lontano dai giochi sportivi, ha in *Supreme Snowboarding*, ad oggi, l'occasione principe per avvicinarsi a questo genere.

Nel panorama degli sport invernali, lo snowboard prosegue, stagione dopo stagione, nell'incalzante ascesa, raccogliendo ogni anno nuovi fan, pronti a sfidare le discese innevate a bordo di un'unica piccola tavola, particolarmente adatta a trasformare le idee e i movimenti degli arti inferiori in fantastiche (nonché spericolate) evoluzioni. Come spesso accade i videogiochi si fanno trovare pronti all'appuntamento con il nuovo trend del momento per cui già da qualche tempo e un po' su tutte le piattaforme, spuntano titoli ispirati allo snowboarding. Dover simulare l'interazione uomo-tavola-neve, non è un affare semplice, sia per la fisica del tutto particolare delle superfici innevate (a volte simili a un soffice piumino, a volte somiglianti a una pesante poltiglia, a volte praticamente assimilabili al ghiaccio), sia perché gli ambienti in cui solitamente si muove uno sciatore o uno snowboarder, sono assai complessi (montagne, rocce, villaggi alpini, foreste di conifere ecc.) e dove sale la complessità, sale il numero di poligoni richiesti per produrre su schermo un impatto visivo quantomeno decente e, il numero di vertici che processori e acceleratori grafici devono divorare, rimane tuttora un fattore critico per le tecnologie attualmente a disposizione, sia su PC sia su console. Housemarque, software house già nota per il talento nel saper domare adeguatamente le questioni tecnologiche (vedi il fantastico *The Reap*), certamente ispirata dai luoghi natii (è un team finlandese), è riuscita a dare riposte convincenti a ogni aspetto delle problematiche sopra esposte e *Supreme Snowboarding* è il risultato dell'ottimo lavoro messo in opera per questa produzione targata Infogrames.
Il gioco si distingue fin dal primo impatto per l'immediatezza (basta guardare la schermata delle opzioni di controllo per vedere come con pochi tasti si possa padroneggiare il tutto) e per la grafica spettacolare che miscela in modo perfetto, piste, rocce, alberi, montagne, costruzioni create poligonalmente, con immagini digitali di sfondo (cielo, catene montuose ecc.) che per l'alta qualità delle parte calcolata in tempo reale, perfettamente si integrano, regalando panorami che lasciano stupiti, a volte senza fiato. Chi scrive, non sa quanto renderanno le immagini pubblicate su

Snowboarding è il risultato dell'ottimo lavoro messo in opera per questa produzione targata Infogrames. Il gioco si distingue fin dal primo impatto per l'immediatezza e per la grafica spettacolare che miscela in modo perfetto, piste, rocce, alberi, montagne, costruzioni

carta, ma è certo che sul monitor anche solo a 800*600 (e si può salire vertiginosamente come risoluzione) anche con un dettaglio medio basso (questo il parametro qualitativo delle immagini che vedete) lo spettacolo è già fuori parametro. Leggendo fra le righe si può cogliere anche un aspetto che è forse l'unico difetto di *Supreme Snowboarding*: pur testandolo su una macchina discreta (PII 400 MHz, TNT 2 Ultra), non si è potuto spingerlo al massimo del dettaglio e della profondità di colore, perché il frame-rate scendeva vistosamente, penalizzando l'azione di gioco. E' anche vero che chi acquistasse questo titolo come aggiunta a un fiammante PC dell'attuale offerta natalizia, probabilmente potrebbe godere di *Supreme Snowboarding* a risoluzioni e con un dettaglio davvero incredibili.
Non è solo questione di grafica se *Supreme Snowboarding* è un ottimo gioco: è il titolo nel suo complesso, è la miscela fra quanto fa godere gli occhi, la colonna sonora cantata, piacevole e coinvolgente, gli effetti sonori realistici, la sensazione di velocità, i balzi e le evoluzioni mozzafiato, a rendere il gioco un'esperienza davvero divertente arricchita spesso da emozioni visive, a volte da "batticuore" per le pazzie che il nostro alter ego digitale compie sullo schermo. Se state cercando un titolo degno di essere acquistato, magari non eccessivamente impegnativo e perché no, che s'inserisce perfettamente nell'atmosfera di un candido Natale, fate un serio pensiero sul gioco qui presente: non è una rivoluzione copernicana, ma è un gioco davvero intrigante.



Cielo, neve, rocce: manca solo la sensazione del freddo, il resto è perfetto!



Effetti luce in notturna: gioia per le pupille.



Il tipo dal capello aereodinamico tenta sempre di buttarci fuori pista.



TARZAN

PRODUTTORE	DISNEY
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	PIATTAFORME
GIOCATORI	1
SITO WEB	www.disney.com

DI LORENZO ANTONELLI kant@edmaster.it

VOTO 7

GIOCABILITA' 7
+ schema solido e collaudato in grado ancora di divertire
+ controllo preciso e per nulla frustante

LONGEVITA' 6.5
+ facile ed immediato
- avventura eccessivamente corta

GRAFICA 6
- cosmesi troppo poligonale e poco curata.
- la risoluzione grafica non è ritoccabile.

SONORO 7.5
+ il tocco di Phill Collins si sente
+ ritmo coinvolgente e suggestivo.

L'appetibilità da parte di una fetta giovane di utenti non rappresenta una nota negativa, vista la natura in continuo divenire del moderno PC, all'attuale stadio di strumento multimediale ad uso dell'intera famiglia, grazie a OS con accesso facilitato e software rivolto a qualsiasi utente. Solo una cosa mi preoccupa: la radicale espansione della categoria platform, oramai ostello per ogni tipo di personaggio creato o creabile. I veri protagonisti, a parte qualche idraulico sparso qua e là, sono davvero da tenere preziosi e da coccolare come specie in via d'estinzione. Del resto Tarzan, anche senza il gioco della Disney in questione, sarebbe rimasto lo stesso che ha fatto gridare, in piedi su tavoli, generazioni e generazioni di bambini.

Con solita ed impeccabile puntualità svizzera la Disney, Babbo natale permettendo, sforna uno dei suoi classici lungometraggi cartoonosi per adulti e piccini con l'arrivo dei primi freddi preparatori al "caldo" mese dei regali. Questa volta, dopo aver scomodato leoni, sirene, e cagnolini vari che commuovono sempre la parte sensibile che è in noi (?) il ruolo del protagonista spetta all'uomo dal corpo scultoreo e dalla lunga chioma, cresciuto nella giungla dei leoni ed allevato dalle scimmie: Tarzan. Premetto da principio che tale prodotto di mero merchandising elevato ad esponente videogiocoso è rivolto ad un pubblico decisamente giovane, ma non per questo meno puntiglioso o noioso di anziani videogiocatori dai pollici piagati (e piegati). Come nella tradizione americana della Disney al videogioco nudo e crudo sono affiancate, con saggia e magistrale regia, sequenze animate in FMV che renderanno l'esperienza maggiormente divertente per piccoli utenti posti dinanzi ad una sorta di cartone animato interattivo, il tutto esposto in un inglese dal buffo accento, ma comprensibile ai più. Un titolo magari da affiancare all'uscita del lungometraggio in DVD...
L'impostazione del gioco è chiaramente ispirata alle precedenti produzioni disneyane, saldamente collaudate, senza creare nulla di rivoluzionario nel panorama videoludico, dispensando pur contro voglia nel subconscio dell'utente vaghe sensazioni di deja-vù che rimandano

L'impostazione del gioco è chiaramente ispirata alle precedenti produzioni disneyane, saldamente collaudate, senza creare nulla di rivoluzionario nel panorama videoludico

direttamente al "lontano" Hercules o simili. Mi riferisco qui alla struttura adottata, quella del classico e topico platform in "falso" 3D, mutuata da presunti capolavori (leggi: *Pandemonium 1* e *2*), qui per nulla evoluta e nel concept e nel tocco grafico, relegando ahimè la "libertà" di movimento a semplice salto e uso di armi non convenzionali. Il nostro personaggio si muoverà inizialmente sul monitor con sembianze da bambino goffo ed impacciato, per diventare, purtroppo senza possibilità di rendersene conto, in una sorta di simulazione di crescita accelerata all'inverosimile, grande e muscoloso tanto per affrontare giaguari affamati o fuggire da mandrie di elefanti imbizzarriti. Non mancheranno stage bonus, amalgamati ai classici quadri a scorrimento, in cui lo scopo sarà quello di nuotare in un fiume pieno di coccodrilli o fare del surf più o meno canonico su tronchi e liane evitando scimmie ed ostacoli naturali, schema peraltro ricorrente nei prodotti Disney. Non mi è sembrato di riscontrare particolare complessità nella struttura dei diversi livelli del gioco, articolati per la maggior parte su bivi direzionali formati da tronchi giganti, di cui gran parte cavi, al cui interno si potrà accedere per scovare bonus o trovare l'unica via d'uscita fra tanti cavilli di cellulosa. Cuore dei platform è senza dubbio la ricerca affannosa del bonus in grado di aumentare la barra energetica o collezionare ulteriori vite: bhè... in *Tarzan* tali simpatici oggettini non mancano affatto, come del resto i più strani segreti, carattere indistinto di ogni piattaforma che rispetti e dolce regalo per la longevità. Gli ornamenti paesaggistici si renderanno molto utili per la causa pratica, spruzzando di una nota comica lo svolgimento della storia, come fiori giganti che fungeranno da molle per raggiungere una locazione altrimenti fuori portata di salto o rinoceronti idioti che nel bieco tentativo di rincorrerci si impunteranno contro muraglioni fornendoci un utile appoggio per arrampicarci. Il salto da una piattaforma ad un'altra, luogo comune nel genere platform e la gestione via joypad (o tastiera che sia) dell' alter-ego risultano fortunosamente per nulla frustanti. Dal punto di vista estetico, valutate le potenzialità grafico-cosmetiche delle moderne schede video, *Tarzan* non spicca tra i rivali, sfigurando dinanzi a capolavori del calibro di *Oddworld*, colpa della sua forma alquanto spigolosa e poco curata nei dettagli che, non limitata almeno in linea teorica dalla relativa semplicità del motore grafico, non può accampare motivazioni plausibili per difendersi in un giudizio tecnico. Sul piano del sonoro il commento non può che essere ottimo, avvalendosi del magistrale tocco di Phill Collins, che unisce ritmi tribali carichi di percussioni a voci e parole che evocano uno strano ritorno e richiamo alla natura selvaggia.



Il nostro eroe ancora bambino raccoglierà monili e coins vari attraverso i vari livelli.



Se riuscirete vivi da questa fuga... sarete vivi!



ESCAMOTAGE

Benvenuti nell'area trucchi di Joypad. Qui, cercheremo di consigliare sempre nel migliore dei modi chiunque si trovasse in difficoltà con un qualsiasi gioco. Inoltre, come potete ben vedere curiamo un'ampia gamma di piattaforme sperando in questo modo di accontentare anche i fini palati dei lettori più pretenziosi. Se avete un qualsiasi problema emailate tranquillamente a redazione_J@edmaster.it, specificando nel subject che si tratta della rubrica dei trucchi.

PLAYSTATION

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Inserite i seguenti codici al posto del nome per attivare l'effetto desiderato.
ALL EVENTS - Si potrà accedere a tutte le classi.
DIRT TRACKS - Tutti i tracciati diverranno disponibili.
GROSSE TETE - I motociclisti avranno una testa più grossa del normale.
OPPOSITE LOCK - Gareggerete nei circuiti in senso opposto.

RC STUNT COPTER

Per selezionare il livello di partenza dovrete premere i seguenti tasti nella schermata dei titoli: giu, su, destra, sinistra, triangolo, x, quadrato e cerchio.
Nella medesima schermata è possibile ottenere più punti premendo i tasti giu, su, sinistra, destra, triangolo, x, quadrato e cerchio; oppure gustarsi anticipatamente la fine del gioco è possibile con su, giu, sinistra, sinistra, x, quadrato, triangolo e cerchio sempre sui titoli.

APE ESCAPE

Quando cadi da una rupe premi velocemente START, scegli EXIT e ti ritroverai alla stazione del tempo con lo stesso ammontare di vite precedenti la caduta.

V-RALLY 2

Ecco alcuni codici da inserire durante la partita.
obrut - Ottieni il turbo.
goosebumps – Diverrà disponibile un tracciato extra.
timewarp – Tempo infinito.
goldnugget - La tua vettura avrà un colore dorato.

GRAND THEFT AUTO 2

Ecco alcuni piccoli aiuti ai novelli furfanti che intendono approdare a un livello più elevato di professionalità.
I seguenti codici sono da inserire al posto del nome:
ITSALLUP - Selezioni il livello di partenza.
NAVARONE - Tutte le armi a disposizione.
BIGSCORE - Ottieni dieci milioni di punti.
LOSEFEDS - La polizia non darà più noie.
MUCHCASH - Ottieni più denaro.
WUGGLES - Visualizza le tue coordinate.
HIGHFIVE – Moltiplicatore 5x per i punti.

SPYRO THE DRAGON

Per ottenere 99 vite devi andare nell'inventario premere per sei volte consecutive il quadrato e poi i tasti: cerchio, su, cerchio, giu, cerchio, sinistra, cerchio, destra, cerchio e select.

RAMPAGE UNIVERSAL TOUR

Anche per il seguito di Rampage World Tour abbiamo particolari codici da inserire nel campo delle password per utilizzare diversi mostri.
LVPVS - Ralph.
SM14N - George e Ralph.
NOT3T - Myukus.
B1G4L - Un Myukus particolare.



NINTENDO 64

LEGO RACERS

Nella fase di creazione del pilota se inserisci come nome FLYSKYHGH durante la gara potrai quasi volare.

MICRO MACHINES 64

Per iniziare in modo turbo devi premere simultaneamente i tasti Z e B prima che abbia inizio la gara.
Per vincere in ogni gara metti in pausa il gioco e premi C-Sinistra, Su, Giu, Giu, C-Sinistra, C-Destra, C-Destra, C-Alto, C-Basso.
Continua normalmente il gioco e se premi Z e C-Giu vinci automaticamente la gara.
Inserisci i seguenti codici finchè il gioco è in pausa. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice. Per disabilitare un qualsiasi trucco basta digitare nuovamente il codice con le stesse modalità.
Sinistra, Destra, C-Sinistra, C-Destra, Sinistra, Destra, C-Sinistra, C-Destra - Ottieni la visuale da dietro.
C-Sinistra, C-Giu, C-Destra, C-Sinistra, C-Su, C-Giu, C-Giu, C-Giu, C-Giu - Gareggerai a velocità doppia.
C-Destra, C-Su, C-Sinistra, C-Giu, C-Destra, C-Su, C-Sinistra, C-Giu - Le auto comandate dall'IA andranno più lente.

MONSTER TRUCK MADNESS 64

Vai nel menu dei codici e scrivi "FLYBOY". Questo ti permetterà di avere un nuovo mezzo che potrà volare. Sempre nella stesa schermata se scrivi "YRDR" farai in modo che tutti i mezzi abbiano delle piccole ruote.
Per ottenere un tracciato nascosto devi premere nel menu principale i seguenti tasti: C-Giu, C-Su, A, Z, Shift di destra e B.
Un suono particolare confermerà il corretto inserimento e come premio otterrai un circuito chiamato Packer Smasher.

STAR WARS: EPISODE ONE: RACER

Per sbloccare tutti i trucchi devi sce-



DI EMANUELE GESUATO gamer@edmaster.it



gliere la modalità Torneo, selezionare uno slot vuoto e prima di cominciare a scrivere devi tenere premuto il tasto Z e inserire la parola "RRTANGENT" usando il tasto L di sinistra per selezionare ogni lettera.
A questo punto, vai su END senza però uscire realmente premi L e B. Poi seleziona sempre lo stesso slot, tieni premuto Z e inserisci "ABACUS" usando nuovamente il tasto L di sinistra per selezionare ogni lettera. Vai su END premi L di sinistra seguito da A.
A questo punto la parola OK dovrebbe apparire in basso a sinistra. Inserisci normalmente le tue iniziali e comincia una nuova partita e se metti in pausa in un qualsiasi momento e premi in Su, Sinistra, Giu e Destra dovrebbe apparire un menu di trucchi.

PAPERBOY
Per un gioco che ha fatto la storia non possiamo rimanere impassibili. Ecco, dunque, qualche piccolo aiuto che vi sarà certamente amico nei momenti più difficili.
UNTIMED - Ogni frame va avanti ogni volta che premete il tasto C di destra.
HEADLINE - Visualizza tutte le intestazioni dei giornali.
NOBUNDLE - Avrete un numero di giornali infiniti.
INVINC - Invincibilità.
MOON - Potrete compierete enormi balzi in alto.
RUSH - Il gioco andrà molto più veloce del normale.
WAKING – Rallenterà il gioco.
SCREAM - Ogni oggetto urtato, urlerà.
LITTLE - Diventerete molto piccoli.

RE-VOLT
Per ottenere auto e tracciati extra dovrete finire il gioco in modalità campionato in una qualsiasi delle prime posizioni (bronzo, argento, oro o platino). Però, se lo completerete in prima posizione otterrete veicoli molto veloci e tracciati difficili, mentre, se giungere in quarta posizione al podio avrete sì circuiti molto semplici ma anche veicoli poco potenti.
E' possibile anche ottenere tutto subito senza dover aspettare la fine del gioco premendo i seguenti tasti nella schermata dei titoli: B, A, Z, Z, B, L, A, C-Su.

BATTLE TANX
Ecco alcuni codici da inserire come password:
LVFRVR - Ottieni vite infinite.
CRSTLCLR - Per ottenere carri invisibili.
MSTSRVV - Carri invincibili.
plvrzm - Tutte le armi (*).
* - Da inserire nel menu "Enter a Cheat".

Le password per tutti i livelli:
1 - FRHBWNTNTK
2 - LHTTTBKRLS
3 - RCJRWPCLGM
4 - VVSLGGVHRF
5 - LPFFLNHJJF
6 - CTMGPRWGBH
7 - HPJMKGMCJV
8 - WHSNKNFRGS
9 - CRFPHGCTKP
10 - HHRBKPVWGB
11 - WFHMKCFWLB
12 - SPLJTFLRFS
13 - LTSLTSGNGS
14 – TMFNJMKJGF

DREAMCAST

AERO DANCING
Avrete la possibilità di utilizzare un simpatico delfino come cavalcatura soltanto quando avrete completato tutte le missioni dalla prima alla settima dello Sky Mission Attack.

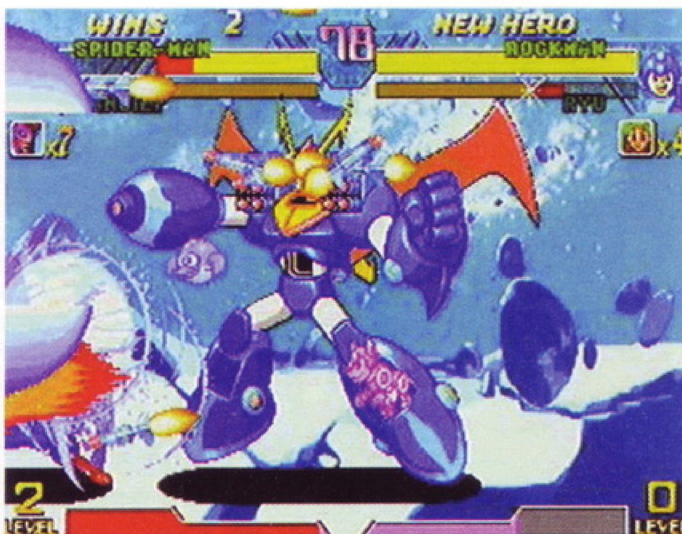
MARVEL VS CAPCOM
Vi sono diversi personaggi nascosti che con qualche abile mossa potrete utilizzare per massacrare con maggior facilità i vostri avversari.
N.B. Tra parentesi ci sono il numero di volte che dovrete premere il tasto relativo. Se omesse significa che basta una sola volta.
Shadow Lady - Andate nella schermata di selezione dei personaggi, selezionate Morrigan e premete i seguenti tasti: su, destra(2), giu(4), sinistra(2), su(4), destra(2), sinistra(2), giu(2), destra(2), giu(2), sinistra(2), su(2), destra(2), su(2), sinistra(2), giu(5). Questo personaggio apparirà sotto Gambit.
Roll - In questo caso dovete selezionare Zangief e premere: sinstra(2), giu(2), destra(2), giu(2), sinistra(2), su, destra, su(2), destra(2). Sotto Megaman apparirà Roll.
Red Venom - Selezionate Chun Li e premete: destra, giu(4), sinistra, su(4), destra(2), giu(2), sinistra(2), giu(2), destra(2), su(4), sinistra(2), su. Red Venom apparirà sopra Chun Li.

SPEED DEVILS
Dovete premere i seguenti tasti durante la partita per ottenere l'effetto desiderato:
B, Destra, B, Destra, Su, B, Su – Diveranno disponibili tutte le auto e i tracciati.
A, Destra, A, Destra, Su, B, A - Ottieni crediti extra.
Giu, Destra, Giu, Destra, A, X, A - Salti la classe corrente.
Giu, Su, Giu, Su, A, X, A - Ottieni infiniti nitro.

DYNAMITE COP
Per ottenere tre missioni extra dovrete finire il gioco senza finire i continue. Fate molta attenzione, perchè queste nuove missioni sono molto difficili.

TOY COMMANDER
I tasti seguenti sono da premere una volta messo in pausa il gioco e TENENDO PIGIATO il tasto L.
A, B, X, Y, B, A - Otterrai 99 munizioni.
A, Y, X, B, Y, X - Potrai accedere a tutte le stanze.
A, X, B, Y, A, Y - Ripara il giocattolo.
X, A, Y, B, A, X - Upgradi l'arma.

SONIC ADVENTURE
La piccola mascotte della Sega torna alla carica con questo nuovo capolavoro. Vediamo insieme cosa si può fare per rendere la vita più semplice al nostro eroe.
Se inserite il CD del gioco in un pc potrete trovare dei ben fatti wallpaper con i quali rendere Windows 95/98 più accattivante.
Se volete giocare utilizzando Metallic Sonic dovete andare nella schermata di selezione dei personaggi, selezionare Sonic, premere i tasti A, B, X, Y, L, R, Sinistra e Start.
E' possibile utilizzare anche Super Sonic ma soltanto una volta che avrete completato il gioco con tutti e sei i





personaggi. Se completate un'altra volta il gioco con Super Sonic potrete utilizzare Robotnic premendo i seguenti tasti durante la schermata dei crediti: B, A, X, X, Y e Start.

HYDRO THUNDER

Gioca ogni circuito in modalità due giocatori, se vinci avrai a disposizione tutti i tracciati segreti (solo per due giocatori). Questo è molto utile per fare un po' di pratica su tutti i circuiti disponibili.
Durante una gara puoi saltare anche senza usare la rampa. Per fare questo devi avere a disposizione il turbo. Aziona il turbo, quando raggiungi la velocità massima, devi frenare e subito dopo azionare nuovamente il turbo. Con questo metodo salterai fuori dall'acqua. Inoltre, potrai benissimo calibrare questo salto facendo un po' di pratica.
Per accedere ai tracciati bonus devi completare tutte le corse in modalità Hard restando sempre in prima posizione. Se vinci nel tracciato bonus ne otterrai un altro e così via finché l'ambito Hydro Thunder sarà nelle tue mani.

NEO GEO POCKET

SAMURAI SHODOWN 2

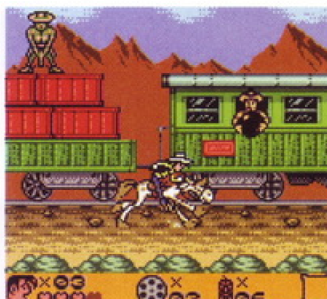
Se vuoi utilizzare Yoka segui queste procedure:

1. Sposta Kuroko in una qualsiasi direzione.
2. Tieni premuto (e non lasciarlo fino al punto 4) il tasto B e ruota Kuroko per 3 o 4 volte.
3. Yoka dovrebbe apparire, per poterlo selezionare premi A.
4. Rilascia B.

POCKET TENNIS COLOR

Quando selezioni un personaggio se premi il tasto B invece che di A potrai scegliere il costume di partenza.





METAL SLUG

Una volta finito il gioco potrete accedere a qualsiasi livello andando nell'opzione "S-Continue".
Alla fine del gioco dopo che avrete lasciato scorrere i crediti potrete ricominciare a giocare impersonando una ragazza.

KINGS OF FIGHTERS R-2

Quando selezionate la modalità Avanzato o Extra, fatelo utilizzando il pulsante "Option". Questo ti permetterà di realizzare in maniera molto semplice mosse particolarmente complicate. Premendo semplicemente un tasto direzionale con il pulsante del pugno o del calcio avrete a disposizione mosse potenti con poca fatica.

GAME BOY COLOR

LUCKY LUKE

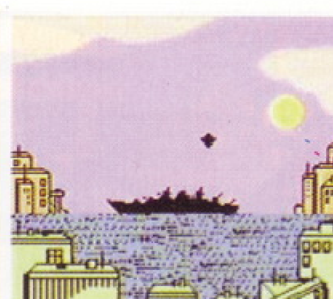
Se volete saltare su uno dei seguenti livelli dovete inserire in sequenza i simboli sotto riportati.
1 - Luke, Cavallo, Cavallo, l'Uomo Vecchio, Luke.
2 - Coyote, Cavallo, Luke, l'Uomo Vecchio, l'Uomo Vecchio.
3 - l'Uomo Vecchio, Coyote, Luke, Cavallo, Coyote.
4 - Coyote, Cavallo, Luke, l'Uomo Vecchio, Coyote.

ASTEROIDS

Ecco le password per i vari livelli:
SPACEVAC: Zona 2.
STARSBRN: Zona 3.
WORMSIGN: Zona 4.
INCOMING: Zona 5.
Per sbloccare il classico Asteroid scrivete QRTREATR nella schermata delle password. Oppure, sempre nella stessa videata inserite PROJECTX per abilitare la nave Excaliber.

A BUG'S LIFE

Per questo simpatico gioco eccovi tutte le password per accedere ai diversi livelli:



Livello 1 - 9LKK
Livello 2 - BL26
Livello 3 - 5P9K
Livello 4 - 6652
Livello 5 - BKK2
Livello 6 - 2PLB
Livello 7 - 6562
Livello 8 - L58B
Il codice per attivare il livello bonus è BL26.

BATTLESHIP

Tutti i codici per accedere ai diversi livelli:
Livello 2 - QYBGTK
Livello 3 - QYGZXK
Livello 4 - GKPQZP
Livello 5 - QRKGTD
Livello 6 - QPDGYM
Livello 7 - QQLGTD
Livello 8 - QXFGTL
Livello 9 - QNMGTK
Livello 10 - NPGGYM
Livello 11 - NXHGTL
Livello 12 - NQBGYD
Livello 13 - NQZGPD
Livello 14 - NNCGYK
Livello 15 - HJXQCN
Livello 16 - NYDGTK
Livello 17 - NWLGTM
Livello 18 - NTFGTB
Livello 19 - NRMGTD
Livello 20 - BBQQBP
Livello 21 - YPHGTM
Livello 22 - YRBGTD
Livello 23 - YRZGXD
Livello 24 - YQCGTD
Livello 25 - YSKGPC
Livello 26 - BCSQBV
Livello 27 - BDVQJQ
Livello 28 - YYFGPK
Livello 29 - BJRQZN
Livello 30 - TRGGTD
Livello 31 - JDNQJQ
Livello 32 - TXBGTL
Livello 33 - ZKTQKP
Livello 34 - ZHPQCW
Livello 35 - JCXQJV
Livello 36 - TVDGTL
Livello 37 - TTLGPB
Livello 38 - JZWQKX
Livello 39 - JMRQCQ



Livello 40 - PXGGTL
Livello 41 - CHNQBW
Livello 42 - CGYQJS
Livello 43 - CDTQZQ
Livello 44 - CBPQBP
Livello 45 - CMXQCQ
Livello 46 - CKSQJP
Livello 47 - CLVQZV
Livello 48 - PPFGYM
Livello 49 - PQMGTD

PC WIN

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

I seguenti sono i codici per accedere ai diversi livelli:
2 - KXII7
3 - GOH90
4 - HCOAU
5 - TF4AO
6 - T8TSN
7 - TLESF
8 – TUSLV

STAR WARS: EPISODIO 1: LA MINACCIA FANTASMA

Durante la partita premi il tasto backspace e inserisci uno dei seguenti codici nella finestra di dialogo.
give me life - Riporta la salute al massimo livello.
iamqueen - Il tuo alter-ego diventa la regina Amidala.
iamquigon - Il tuo alter-ego diventa Qui-Gon Jin.
iamobi - Il tuo alter-ego diventa Obi Wan.
gurshick - Visualizza i crediti.
beyond cinema - La visuale di gioco viene ampliata.

EARTH 2140

Fai partire un qualsiasi editor di testo e apri il file earth640.bat o earth800.bat (se li hai entrambi aprili tutti e due).
Il contenuto dovrebbe somigliare al seguente:

```
if not exist vxdldr.exe goto DOS
start /m vxdldr.exe
:DOS
dos4gw game.exe x640
```

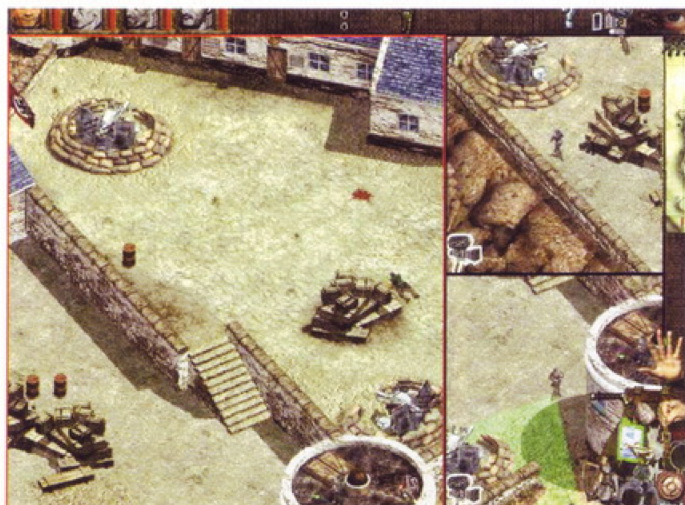
In ogni caso lo devi moficare in questo modo:

```
if not exist vxdldr.exe goto DOS
start /m vxdldr.exe
:DOS
dos4gw game.exe x640 WW MD MS
```

Tutto questo ti dovrebbe permettere di utilizzare i seguenti trucchi da inserire durante il gioco tenendo premuto il tasto SHIFT:
RTHSHOWMP - L'intera mappa verrà visualizzata.
RTHCSHE - Entrambe le parti riceveranno 5000 crediti.
RTHMN4 - Le entrate monetarie diventano quattro volte più veloci.

TRESPASSER

Per partire da un qualsiasi livello devi premere CTRL+SHIFT+Q+W e rilasciare immediatamente W
Oltre a questo c'è un'altra gabola da utilizzare: mentre stai giocando premi CTRL+F11 per aprire la console; da qui, inserendo i seguenti codici attiverai la relativa funzione.
invul - Invulnerabilità.
woo - Munizioni infinite.
bionicwoman – Correrai più lentamente ma avrai a disposizione un potente salto.
loc - Visualizza la tua posizione corrente.
win - Visualizza la sequenza finale.
tnext - Ti teletrasporta nei posti più importanti del livello.



DESCENT 3

Ivegotit - Fornisce tutte le armi, l'energia e gli scudi.
BurgerGod - Invincibilità.
TreeSquid - Visualizza tutta la mappa.
MoreClang - Salti di livello.
DeadofNight - Distruggi tutti i robot.
Testicus – Diventi invisibile.
Framelenght - Visualizza i frame per secondo.

SOUTHPARK

Premi ESC durante il gioco e seleziona "Options". A questo punto clicca nell'angolo in basso a sinistra e inserisci questi codici.
EGOTRIP - I nemici avranno una grossa testa.
BEEFCAKE - Invincibilità.
SWEET - Ottieni tutte le armi e munizioni infinite.
FRAMERATE - Viene visualizzato il frame rate.
BOBBY BIRD - Tutti i trucchi abilitati.

SHADOW MAN

Facendo quanto segue otterrai l'accesso a un menu di trucchi dovrei potrai abilitare/disabilitare tante belle e simpatiche opzioni come l'invulnerabilità, armi infinite a altro ancora.
Nella directory DATA/SCRIPTS/MENUS/ENGLISH sono presenti tre file: E3.MSC, DEBUG.MSC e RELEASE.MSC. Una volta fatta una copia di sicurezza del file RELEASE.MSC devi copiare DEBUG.MSC con nome RELEASE.MSC. A questo punto basta far partire il gioco per ottenere quanto sopra.

TEST DRIVE 5

Nel menu delle opzioni dovrai inserire i seguenti codici:
cup of choice - Saranno disponibili tutte le gare.
i have the key - Tutte le auto e i tracciati.
that takes me back - Dovrai percorrere i tracciati al contrario.

REDLINE

Mentre stai giocando premi i tasti G O D contemporaneamente per visualizzare la linea di comando. A questo punto
potrai inserire i seguenti codici e usufruire così del loro effetto.
IMMORTAL - Invincibilità attivata.
MORTAL - Invincibilità disattivata.



CAMERA - Visuale in terza persona quando sei a piedi.
ALLAMMO - Tutte le armi presenti quando sei a piedi ottengono tutte le munizioni disponibili.
CA - L'armatura verrà ricostituita al massimo livello.
DBDAMAGE - Fai il doppio dei danni quando sei a piedi.
RADAR - Ottieni un utile radar quando sei a piedi.

5TH ELEMENT

Nel menu principale devi inserire i seguenti codici, l'attivazione avviene cliccando su "New Game".
ralph - Potrai selezionare il livello di partenza.
david - Munizioni infinite.
olivier - Tutte le armi.
fanette - Tutti gli oggetti.
benoit - Tutti i film.
jerome - Fornisce uno scudo di protezione.
joel - Abilita tutti i trucchi sopraelencati.

Escamotage aspetta il vostro contributo! Come qualsiasi zona dei trucchi di ogni rivista di videogiochi, la funzione del lettore "ideale" è quella di collaborare con il valente gestore della stessa. Avete finito Gran Turismo una quarantina di volte e volete comunicare al mondo qualche incredibile gabola di cui solo voi siete a conoscenza?
Non esitate a contattarci tramite gli indirizzi forniti.
Allo stesso modo, il vostro passatempo preferito è quello di arrovellarvi con gli editor esadecimali dei giochi per PC... non fatevi scrupolo, siamo qua per questo.



ARCADE MODE

Seppur in costante (e irrecuperabile?) declino, il mondo dei coin-op svolge ancora un ruolo importante nel mondo dei videogiochi, anche se maggiormente legato alle console piuttosto che ai PC. Con Arcade Mode i collaboratori di J vi portano a fare un giro alla scoperta delle novità che infestano le sale giochi e i bar di mezzo pianeta. Recensioni e curiosità, voci incontrollate e sussurri dal passato, si inizia nientepopodimeno con... Tekken 4 e King of Fighters '99.



NEWS ZONE

Tekken 4 svelato...

Nonostante sia perennemente in crisi, il mercato dei coin op continua ad essere piuttosto movimentato e il ritmo delle uscite rimane comunque a livelli più accettabili. Per quanto "giganti" del settore come la Konami si siano notevolmente ridimensionati col passare del tempo è innegabile che non vogliano cedere il passo ai nuovi venuti. Basti pensare al caso di di *VJ* Jaleco, un rythm game che, secondo la Konami, viola i copyright copiando in maniera lapalissiana il sistema dei loro giochi. La casa di *Contra* e *Metal Gear* sembra aver preso molto a cuore la faccenda, tanto che ha chiesto e ottenuto dalla Namco la rimozione dei cabinati del gioco incriminato da tutte le sale giochi di sua proprietà e non è escluso che una richiesta simile non venga fatta anche ad altre compagnie che posseggono sale giochi. Il caso ricorda da vicino una diatriba simile esplosa nel campo degli arcade anni fa e che vedeva protagonista la Capcom che aveva intentato causa contro la Data East, accusata di aver copiato in maniera spudorata le routine della saga di Street Fighter nel suo *Fighter History*. Tornando al presente è da notare che tutto ciò sia avvenuto proprio alla vigilia del lancio di *Dance Dance Revolution Solo 2000* nelle sale giochi, fattore che fa pensare ad un forte atteggiamento protezionistico della casa giapponese verso i suoi rythm game, genere che riscuote un'incredibile successo da più di un anno a questa parte. La Konami sembra avere un gran talento nel produrre giochi inusuali ma con buon riscontro di pubblico, basta pensare a *Silent Scope* che presto avrà un sequel: *Dark Silhouette: Silent Scope 2*. Pur mantenendo l'aspetto del gioco che tutti i cecchini vorrebbero giocare il titolo implementerà un gran numero di innovazioni come, ad esempio, la possibilità di vedere i nemici nel buoi grazie al mirino ad infrarossi. La grafica è stata nettamente migliorata ed adesso è praticamente al livello degli ultimi shooting game della Sega e della Namco. Parliamo di quest'ultima, in particolare su alcune indiscrezioni riguardanti *Tekken 4*.

Si, sto parlando del quarto capitolo della saga e non di una nuova versione di *Tekken Tag Battle*. Il gioco a quanto pare manterrà il tag system mentre la maggioranza dei personaggi saranno nuovi anche se imparentati con vecchie conoscenze. Come è successo con il terzo capitolo la storia sarà ambientata diversi anni dopo gli eventi precedenti e si parla già di cose come la figlia di Eddie Gordo et similia. Ricordo che ancora non è stato dato nessun comunicato ufficiale, quindi per avere una conferma ai dettagli di qui sopra sarà necessario aspettare comunque dei mesi.

In un periodo di crisi come questo quelli che se la passano meglio (ma non è detto che duri...) sono quelli della Sega che con la scheda Naomi sono riusciti a razionalizzare i costi in una maniera mostruosa mantenendo comunque livelli qualitativi più che decenti. Oltretutto la situazione attuale ha dato la possibilità ai game designer di sperimentare strade relativamente nuove con giochi da *Crazy Taxi* a *Brave Firefighters* (gioco comunque sviluppato sulla variante della Naomi chiamata Hikaru su cui girerà anche *Episode One Racer Arcade*) senza contare l'ultimo *Wheeler American Pro Trucker* in cui, ovviamente, il giocatore è posto alla guida di un massiccissimo camion.

E' comunque evidente in tutti questi giochi la presenza di un'ironia e uno stile di gioco simili a *Extreme Bikers*, vera e propria rivelazione dell'anno scorso. Concludiamo la panoramica con la SNK che, tuttora forte del successo di *Millenium Battle*, sforna un nuovo *Fatal Fury* ovvero *Mark of the Wolves*. Il gioco è ambientato ben 10 anni dopo la vecchia storyline e presenta un cast totalmente rinnovato con l'eccezione di Terry Bogard, ora maestro e tutore di di Rock Howard figlio del defunto Geese. Per il resto si vocifera l'uscita di *The King of Fighters Dream Match 2000* su Naomi l'anno prossimo. Stay tuned.









TECNOLOGIE

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it



RECENSIONE

KING OF FIGHTERS '99

Produttore: SNK
Genere: Picchiaduro 2D

Ormai il nuovo episodio della saga di *King Of Fighters* è arrivato anche nelle sale giochi nostrane ed è anche ora di tirare le somme sull'effettiva riuscita del coin op della SNK. Il gioco gira ancora sulla vecchia scheda basata sull'hardware del Neo Geo e in generale il suo aspetto grafico può essere considerato datato rispetto agli ultimi titoli della Capcom, specialmente quelli che girano sulla CPS 3. Questo particolare non ha comunque influenzato negativamente la release del gioco, tanto che a pochi giorni dall'uscita nelle sale giochi giapponesi *King Of Fighters 99 Millenium Battle* è balzato al primo posto nella classifica dei più giocati. Il dato non stupisce più di tanto, dopotutto la saga gode di una popolarità incredibile nella terra del sol levante con un riscontro di pubblico spesso superiore ai più blasonati picchiaduro in 3D. In particolare quest'ultimo episodio era atteso dai fan come il punto di rottura con la storyline terminata in *KOF 97* (*KOF 98* era più una special edition che un nuovo capitolo a tutti gli effetti) e l'inizio di una nuova saga che avrebbe accompagnato i personaggi ideati dalla SNK al nuovo millennio.

Il sistema di gioco è stato ritoccato in alcuni punti presentando comunque un gameplay simile alle edizioni precedenti, cosa più che gradita considerando che *KOF* propone da lungo tempo uno tra i migliori modelli di gioco in cirolazione. La vera innovazione è rappresentata dall'introduzione dello striker che, oltre a portare a 4 il numero dei personaggi in un team, permette di performare mosse combinate con un sistema che ricorda superficialmente il Support System visto in *Marvel vs Capcom*. All'inizio di ogni match vi verrà chiesto quale dei 4 combattenti volete usare come striker e, durante lo scontro, sarà possibile richiamarlo per usufruire del suo aiuto. Tale operazione non è poi così immediata come si può pensare poiché l'entrata dello striker deve essere "mirata" per risultare realmente effettiva ed è anche possibile che vada a vuoto così come è possibile coordinarsi con lo stesso per sferrare devastanti attacchi combinati.

Ovviamente il tipo di attacco varia seconda del personaggio designato e in alcuni casi tale supporto può limitarsi a restituire un tot di energia al proprio combattente mentre esistono particolari attacchi che possono essere portati a termine soltanto con personaggi specifici in sincronia. Tutto questo deve essere calibrato nello spazio di pochi secondi e quindi ci vuole un certo allenamento per ottenere buoni risultati e questo aggiunge spessore tecnico al titolo.

I nuovi personaggi sono stati creati quasi tutti tenendo in mente come utente un giocatore con un'esperienza di buon livello e questo si concretizza in un buon numero di problemi durante le prime partite.

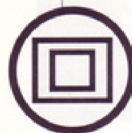
K ad esempio possiede un set di mosse praticamente inutile con la sola conoscenza superficiale del classico sistema basato sulle mezzelune ed è strettamente necessario associarne i colpi tra loro per infliggere danni seri. Graficamente parlando le animazioni dei nuovi personaggi sono più che buone mentre la maggioranza delle vecchie conoscenze ha mantenuto invariato il suo aspetto, uno su tutti Terry Bogard che subirà un consistente restyling nel nuovo gioco della saga di *Fatal Fury* (ne abbiamo parlato giusto nella pagina precedente). Nel complesso *KOF 99* è un titolo di transizione che comunque lascia ben sperare per il prossimo capitolo che, con tutta probabilità, non uscirà per la scheda Neo Geo che, pur essendo economica, è ormai troppo datata dal punto di vista strettamente tecnico.











TECNOLOGIE

NINTENDO 64

di Mattia Ravanelli zave@edmaster.it

STINGRAY 64



PRODUTTORE: UBI SOFT
La recente acquisizione della Thrustmaster da parte della Ubi Soft è testimoniata immediatamente da questo nuovo joypad per Nintendo 64, denominato Stingray 64 e, appunto, sviluppato dai famosi tecnici della Thrustmaster. Il reparto di accessoristica e periferiche, già più che soddisfacente, della Guillemot – Ubi Soft si arricchisce quindi di uno dei nomi di spicco per eccellenza del settore. Andando al caso specifico, lo Stingray 64 è sicuramente un buon prodotto, ma se preso con le giuste precauzioni.

A fronte di una realizzazione tecnica di prim'ordine (ottima la risposta dei tasti, la sensazione di solidità, data anche dalle dimensioni leggermente maggiori di quelle di un normale pad dell'enne64, la comoda croce direzionale digitale), il pad Thrustmaster si rivela piuttosto atipico per quel che riguarda lo stick analogico, pensato appositamente in maniera più "rigida" del normale, offrendo una maggiore resistenza e andando a ricoprire una buona scelta se si vuole giocare a titoli di guida come *World Driver Championship, Beetle Adventure Racing* o, non ultimo, *Lego Racers, Mario Kart 64* e *Diddiy Kong Racing*.

Alla prova dei fatti con giochi come Mario 64, Banjo & Kazooie o titoli d'azioni in generale, la situazione peggiora, affaticando fin troppo il dito preposto all'utilizzo dello stick.

Il pad Thrustmaster offre anche un tasto Turbo e uno Slow per la gestione della rapidità dei tasti e del gioco.



SHOCK 2 RACING WHEEL

PRODUTTORE: UBI SOFT
Assieme alla versione per PlayStation, la Guillemot presenta anche l'ultimo ritrovato in fatto di volanti per console con la versione per Nintendo 64 dello Shock 2 Racing Wheel, un prodotto assolutamente meritevole di attenzione. La collaborazione con la casa di Maranello (parliamo della Ferrari, miscredenti!) ha permesso ai tecnici Guillemot di posizionare nel bel mezzo del volante il logo tondo con il cavallino rampante e, più in generale, di posizionare dietro di esso un cambio a farfalla costituito da quattro "leve" del tutto similare a quello che trova posto nelle vetture di F1 di Schumacher e del "nuovo" Barrichello.

Dal punto di vista "fisico" il volante Shock 2 si presenta nel migliore dei modi, pesante, robusto e con una corsa che offre la giusta resistenza e un deciso ritorno nella posizione originaria. La stabilità del volante è assicurata da un blocco esercitato da un puntello in ferro pesante e adattabile a praticamente qualsiasi tipo di tavolo o scrivania. La situazione viene ulteriormente rassicurata da quattro ventose che bloccano egregiamente il volante al piano di gioco.

Sul volante trova posto lo stick analogico, dotato di un'escursione di molto minore a quella di un pad normale, dato che non è previsto l'utilizzo del volante per giocare a uno *Zelda*, per fare un esempio, poi i tasti C (sotto la forma di un ennessima levetta a quattro direzioni) e, tra gli altri, un tasto preposto all'utilizzo del Rumble Pak e della Memory Card interni (non visibili quindi) del volante. La pedaliera fornita nella confezione si presenta anch'essa ben fatta e resistente, forse solamente un po' leggera.

Sul campo il volante ha offerto prestazioni alterne (è stato testato con *World Driver Championship* e *Beetle Adventure Racing*), con entrambi il prodotto Guillemot tende a sottosterzare, obbligando il giocatore a



girare sempre fino in fondo il volante.

Ma con qualche partita di assestamento e magari un'aggiustata nei settaggi delle vetture dei giochi, tutto scompare, lasciando posto a quello che è probabilmente il miglior volante per Nintendo 64.

Nella pagina a fianco, da sinistra in senso orario: Stingray 64 (Thrustmaster), Shock 2 Racing Wheel (Guillemot), particolare della pedaliera Shock 2 Racing Wheel. In questa pagina, da sinistra in senso orario: Jogcon (Naqmco), particolare del Jogcon, V3FX Racing Wheel (InterAct).

PLAYSTATION

di Oliviero Pari nimrod@edmaster.it

JOGCON

PRODUTTORE: NAMCO

Non sono ancora molti i giochi che sfruttano il Jogcon (solamente *Ridge Racer Type 4* della stessa Namco e *V-Rally 2* della Infogrames si avvalgono delle sue prestazioni), ma bisogna considerare che quasi tutti i giochi di guida in uscita, primo fra tutti il mastodontico *Gran Turismo 2*, permetteranno di utilizzarlo ed è dunque opportuno tenere d'occhio questo buon pad. Una volta impugnato, il pad Namco si dimostra immediatamente molto comodo e, dopo ore di gioco in cui lo si impugna normalmente (pollice sinistro sulla croce direzionale e pollice destro sui bottoni), ci si accorge che è anche più comodo del Dual Shock. Ad ogni modo, se si compra il Jogcon non è certo per utilizzare la croce direzionale, ma per sfruttate il mini volante posto al centro: in questo caso il pad si dimostra leggermente meno comodo rispetto all'impugnatura precedente in quanto la posizione delle mani risulta poco naturale; sia ben chiaro comunque che anche questa impugnatura non si rivela per nulla scomoda, semplicemente è un po' meno comoda di quella normale, tutto qui.
La risposta del volante è senza dubbio buona e, dopo un iniziale periodo di apprendimento, si riesce ad avere il controllo completo della vettura, che risulta essere di gran lunga superiore rispetto al controllo ottenibile tramite la leva analogica del Dual Shock. In definitiva, il Jogcon è il miglior compromesso tra un ottimo pad e un discreto volante; non potrà mai raggiungere i livelli di un vero volante, soprattutto per l'assenza di comandi analogici, ma è caldamente consigliato a coloro che non hanno un secondo pad e che amano i giochi di guida.



V3FX RACING WHEEL

PRODUTTORE: INTERACT

Nell'ormai vasto panorama di volanti disponibili per la console di casa Sony, si aggiunge questo prodotto della InterAct, che dimostra immediatamente di avere alcuni numeri in più degli altri da giocare. Questo volante infatti si discosta dagli altri grazie alla possibilità di essere comodamente utilizzate mentre si è seduti sul divano, cioè, anche con gli altri volanti questo è possibile, ma spesso questi scivolano nelle parti più concitate della gara; invece questo V3 è dotato di due ali poste sotto il volante che vanno posizionate sotto le cosce, impedendo così al volante di "scappare". Ad ogni modo se non avete la possibilità di giocare stando seduti sul divano, il volante non si fa problemi poiché è anche dotato di ventose molto efficaci che fissano perfettamente il volante al tavolo, con l'unico neo di avere un'impugnatura un po' troppo alta. Il volante ha tre modalità: analogica (come un volante vero), Dual Vibration (come la levetta del Dual Shock) e digitale (come la croce direzionale); da evitare come la peste l'ultima possibilità, da considerare la seconda e da utilizzare la prima. Per ogni modalità scelta è anche possibile regolare la sensibilità che può essere alta (30 gradi), media (90 gradi) e bassa (150 gradi); è anche completamente selezionabile l'inclinazione del volante per poter stare seduti nel modo più comodo. La pedaliera non è molto solida ma svolge comunque bene il suo lavoro. Riassumendo, un prodotto caldamente consigliato agli amanti dei giochi di guida, come ci ha suggerito Davide Pari, senza il quale questa recensione non potrebbe esistere.





PC

di Simone Soletta sole@mindless.com

VOODOO 3 3500 TV

PRODUTTORE: 3DFX INTERACTIVE

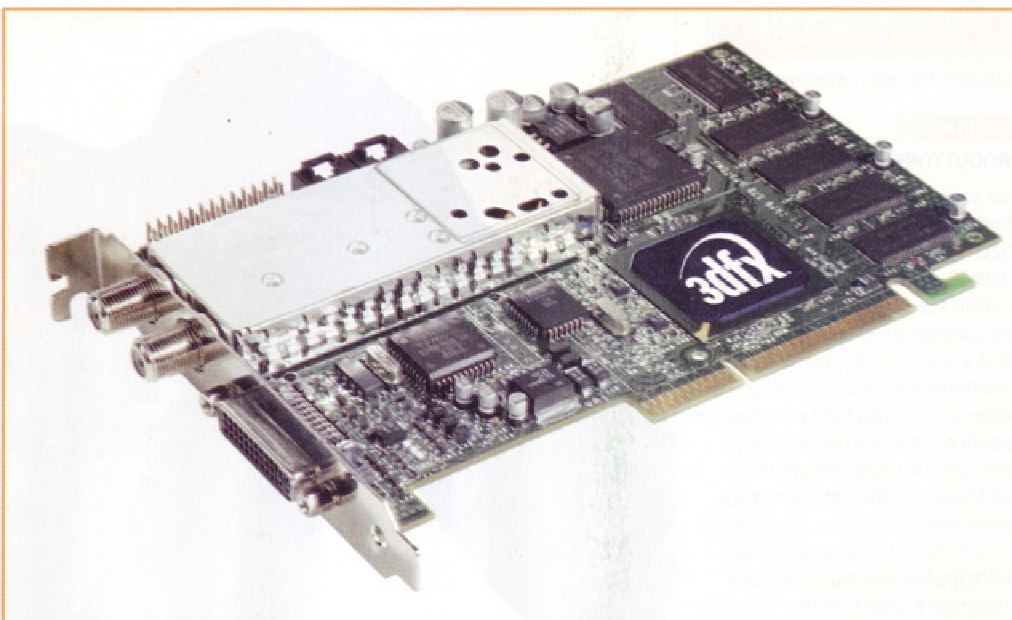
La grande voglia di multimedialità degli utenti può oggi trovare sfogo grazie all'ammiraglia di casa 3DFX. La *Voodoo 3 3500 TV*, infatti, oltre a rappresentare il punto massimo prestazionale della gamma di acceleratori grafici attualmente disponibili nel catalogo 3DFX, rappresenta in tutto e per tutto una vera e propria stazione di videoediting.

Montato sulla scheda troviamo un sintonizzatore TV che permette di visualizzare sul proprio PC, in finestra o a schermo intero, i canali televisivi ricevuti da una tradizionale antenna.

Il software di sintonizzazione è abbastanza completo e fornisce interessanti modalità di registrazione, arrivando a opzioni di programmazione in tutto analoghe a quelle dei videoregistratori tradizionali. Il file viene acquisito e compresso in tempo reale sul proprio disco fisso, per poter essere in seguito visualizzato o manipolato. Le dimensioni di acquisizione si limitano a una risoluzione di 320 per 288 pixel e il flusso audio-video può essere salvato sia in formato AVI che Mpeg 2.

A corredo della scheda viene fornito un adattatore esterno, detto "pod", che permette una facile connessione con periferiche audio-video esterne, quali telecamere o videoregistratori. Gli ingressi e le uscite comprendono una presa per il video in formato composito e una in standard S-Video più gli ingressi e le uscite per l'audio stereo. Manca purtroppo un adattatore scart.

Il software in bundle con la scheda, Video Studio della Ulead, permette agli utenti di effettuare i propri montaggi e di realizzare filmati utilizzando effetti di transizione non dissimili da quelli usati dagli studi di montaggio professionali. Il tutto potrà poi essere riversato su cassetta grazie alle uscite video presenti sul pod. Insomma, una soluzione a basso costo per trasformare il PC di casa in una vera e propria stazione di video editing.



MICROSOFT SIDEWINDER DUAL STRIKE

PRODUTTORE: MICROSOFT

Microsoft ha dimostrato di avere un reparto hardware estremamente creativo.

Dopo aver proposto un mouse ottico capace di funzionare su qualunque superficie, l'*Intellimouse Explorer*, oggi presenta una nuova periferica di gioco dedicata espressamente agli sparatutto in prima persona.

Ormai gli "hard-core gamers" di questo genere di giochi sono convinti che non esista combinazione migliore della canonica *Tastiera + Mouse*. Questo non significa che non ci possa essere lo spazio per soluzioni alternative: il *Dual Strike* si presenta come un grosso pad con uno snodo al centro.

Le mani, afferrata la periferica nella posizione indicata, saranno in grado di ruotare il pad su sé stesso in modo da ruotare nella stessa maniera il punto di vista del personaggio nel gioco.

Sul lato sinistro del pad troviamo un grilletto, un Hat Switch e tre pulsanti, sul lato destro (quello usato per imprimere la rotazione dello sguardo) quattro tasti aggiuntivi disposti a croce e un grilletto.

Tutte le funzioni possono essere personalizzate grazie a un nuovo software appositamente creato per questa



periferica. Per quanto riguarda il gioco si tratta semplicemente di attivare il joystick e il mouselook e lasciarsi trascinare dall'immediatezza di questo sistema di controllo.

Purtroppo il *Dual Strike* denuncia qualche piccola pecca quando si tratta di ruotare velocemente il personaggio di 180 gradi, visto che si dovrà spostare il pad a fine corsa nella direzione corrispondente e la rotazione avverrà a velocità costante.

Sebbene ogni tipo di movimento possa essere personalizzato, questo rappresenta un limite di immediatezza e di velocità comparato all'uso di un mouse. Per il resto basta un pochino di allenamento per padroneggiare il *Dual Strike*: forse la prima periferica che possa competere con mouse e tastiera nelle arene di *Quake 3*.



Nella pagina a fianco, da sinistra in senso orario: Vodoo 3 3500 TV (3DFX Interactive), Microsoft Sidewinder Dual Strike (Microsoft), particolare del Sidewinder Dual Strike. In questa pagina, da sinistra in basso in senso orario: Dreamcast Original Controller (Sega), particolare del Dreamcast Controller, packaging Nexus Memory Card 4Mb (Nexus), Nexus Memory Card 4Mb.

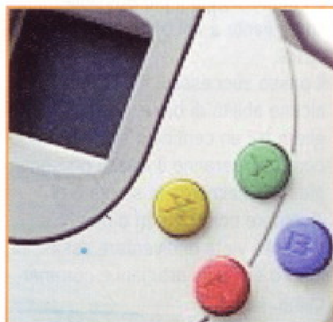
DREAMCAST

di Mattia Ravanelli zave@edmaster.it

DREAMCAST ORIGINAL CONTROLLER

PRODUTTORE: SEGA

Dato il recente arrivo in Europa del Dreamcast, ci è parsa cosa buona e giusta dedicare uno spazio alla periferica che ogni possessore di Dreamcast sicuramente ha acquistato assieme alla console (se non fosse altro perché è inclusa nella confezione base della console Sega). Il joypad (o controller che dir si voglia) standard del Dreamcast, di questo stiamo parlando, si dimostra sicuramente un ottimo pezzo di hardware. La forma ricorda da vicino quella dei pad analogici pensati per il Saturn in occasione del lancio di *NiGHTS*, ovvero, per i più comuni mortali, un controller vagamente tondeggiante nella semisfera superiore, con due protuberanze (corna diciamo) sul fondo, à la PlayStation anche se molto più corte. Sulla sinistra si trovano collocati i due controller, quello analogico (ottima la risposta, la resistenza e l'escursione della levetta) e quello digitale (leggermente meno preciso e pulito, si tratta di una normale croce direzionale, ma che dà comunque un buon controllo nei titoli che ne fanno uso come i beat'em up 2D). Sulla destra si trovano alloggiati i quattro tasti principali, media dimensione, comodi, veloci e resistenti all'apparenza, Altri due pulsanti trovano posto sotto il pad, giusto a tiro per gli indici: si tratta di due pulsanti analogici, dei grilletti utilissimi nei giochi di guida per ottenere accelerazioni e frenate progressive.



Proprio questi due tasti, però, sono quelli che danno una minor sensazione di sicurezza… appassionatevi troppo a Sega Rally o Shutoko Battle, o ancora a Buggy Heat e rischierete (ma solo se siete davvero animali da videogioco) di distruggere i due "grilletti".



Nella parte centrale del pad si trovano due alloggiamenti, uno per una VMS e uno per il Jump Pack (il vibratore del DC), o anche per due VMS volendo, così da potersi scambiare file, copiare e così via. La posizione dei due controller sulla sinistra porta a pensare che giochi per DC in stile *Quake* possano difficilmente lasciare al giocatore la libertà di guardarsi attorno mentre si muove (utilizzare contemporaneamente due controller con un solo pollice è da guinnes dei primati), ma staremo comunque a vedere.

In linea di massima un ottimo pad, non il migliore concepito per una console forse (la nostra palma va sempre al Tricornuto del Nintendo64), ma un egregio controller.

NEXUS MEMORY CARD 4Mb

PRODUTTORE: NEXUS

Le potenzialità on-line del Dreamcast sono ancora oggi una realtà inespressa. Da una parte sono ancora pochi i titoli che assicurano delle modalità di gioco on-line davvero uniche e interessanti, dall'altra c'è il problema dell'organizzazione dei server e della reale possibilità, o meno, di collegarsi per chi non vive in Giappone o in America. In Italia, poi, giocare o collegarsi in rete col Dreamcast è ancora un'utopia (la Giochi Preziosi dice di riparlarne in pieno anno 2000). Ma se non avete la possibilità di collegarvi col DC, o avete una console asiatica (quindi senza modem), e vorreste tuttavia scaricare quelle poche ma interessanti piccole espansioni per i giochi della console Sega, o semplicemente mettere le mani avanti per il futuro…allora non esitate a procurarvi la Nexus Memory Card 4MB.

Come dice già il nome, la Nexus MC4MB permette di salvare molti più dati rispetto a una normale VMU Sega, ovvero quattro volte tanto. Ma non è finita qua, la parte più interessante arriva infatti dal cavo parallelo che permette alla Nexus Memory di collegarsi direttamene al proprio PC di casa. Cosa vuol dire questo? Vuol dire che collegandosi in rete con un normale PC e modem, è poi possibile scaricare il tutto su HD e trapassarlo sulla Memory della Nexus tramite il cavo in dotazione. Incredibilmente veloce e funzionale, il tutto funziona ottimamente. Non è assolutamente pensabile giocare col DC on-line in questo modo, non c'entra proprio nulla effettivamente, ma perlomeno potrete godere di tutti i regalini della Sega per i suoi utenti in rete.



Come buona parte delle VMU non ufficiali Sega, manca lo schermino LCD, si perde quindi un pezzo di fascino dell'originale hardware Sega, ma per quello che offre (e per il prezzo: nei negozi si trova allo stesso identico prezzo di una VMU Sega), c'è di che rallegrarsi lo stesso. Se volete saperne di più collegatevi pure al sito: www.hkems.com.





MULTIPLAYER.PAD

L'Italia scopre Ultima on line

Se il vostro unico obiettivo è quello di battere un avversario oltreoceano a Starcraft o andare a sfidare nel suo castello Lord British in persona, allora siete capitati nelle pagine giuste di J. Il primo appuntamento con il gioco on-line vede protagonista il padre di tutti i giochi del genere: Ultima on line.



Il mercato videoludico è in fermento, tra console ormai diffusissime e PC installati in un buon numero di case italiane si può proprio dire che il Videogame stia lasciando il mercato di nicchia che lo accompagna dagli albori per rendersi finalmente visibile a tutti. La diffusione di Internet negli ultimi mesi si è letteralmente allargata a macchia d'olio, complici le tantissime offerte che permettono di navigare sul World Wide Web al solo prezzo della telefonata urbana. Questa rubrica vuole essere un vademecum per tutti i giocatori, quelli che magari usano Internet per cercare i codici per il videogame preferito, quelli che lo utilizzano solamente come un enorme televideo o quelli che pensano che di internet non se ne farebbero nulla.

Complici le linee telefoniche, lentissime fino a qualche tempo fa, pochi si avventuravano nel gioco on line, ma ora le cose sono cambiate, la quasi totalità dei provider offre un accesso a 56k e una connessione ISDN non è più un sogno proibito, e la possibilità di giocare on line con persone che magari si trovano agli antipodi non è più (o quasi) un problema.

La nuova scommessa dei programmatori è ora quella del gioco multiutente on line, molti titoli si affacciano sull'affollato mercato di fine millennio abbandonando del tutto l'idea di esperienza single player per focalizzare tutti i propri sforzi per il gioco multiutente.

Uno dei primi, coraggiosissimi, esperimenti nacque circa due anni fa dalla geniale mente di Richard "Lord British" Garriot. Richard, forte dell'esperienza acquisita dalla creazione di oltre 10 capitoli (tra serie regolare e variazioni sul tema) della favolosa saga di *Ultima* pensò di creare un mondo persistente on line, con migliaia di giocatori connessi contemporaneamente e liberi di muoversi nelle terre fantasy di Britannia.

La sfida ebbe inizio e continua tuttora, i limiti? Il pagamento mensile che ogni cittadino deve versare alle casse della Origin per aver diritto a giocare dopo il periodo iniziale di prova, la localizzazione dei server a cui collegarsi, negli Usa fino a poco tempo fa, causa per molti di rallentamenti insopportabili e il costo delle telefonate. Fortunatamente molte cose sono cambiate: i server ora ci sono anche in europa e, notiziona, esistono molti server non ufficiali anche in Italia che non richiedono alcun pagamento, a voi resta solo il costo della bolletta.

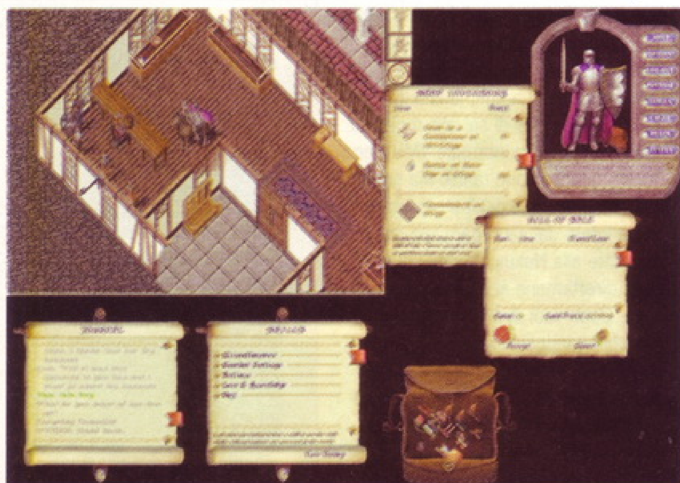
Ma vediamo in dettaglio di cosa si tratta.

Dopo aver installato il gioco dovrete creare il vostro alter ego virtuale, la personalizzazione è a livelli buoni, sesso, acconciatura, carnagione sono tutte scelte molto varie che potrete effettuare in modo da creare un personaggio il più possibile somigliante a voi o come meglio preferite.

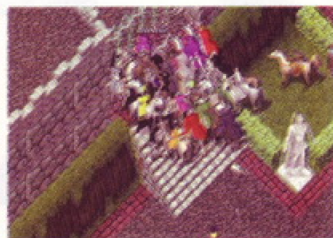
Il passo successivo è la scelta di alcune abilità di base, potrete scegliere tra un centinaio scarso, che caratterizzeranno il vostro personaggio. Normalmente la scelta è di diventare combattenti o maghi, ma nulla vieta di diventare assassini, ladri o semplici artigiani e commercianti.

La quantità di skill tra cui scegliere crea un grande numero di professioni e di occupazioni, ed è questo il bello del gioco: non sarete obbligati a combattere se non lo vorrete, potrete fare quasi tutto quello che vi verrà in mente e sarà estremamente coinvolgente vedere progredire il vostro personaggio, una volta imparati i semplici comandi di gioco (quasi tutto si svolge con il mouse) potrete immedesimarvi sempre più in questo vero e proprio mondo virtuale.

La fase iniziale di gioco è sempre la più ostica, non bisogna farsi scoraggiare dalle prime difficoltà, avrete pochi soldi, abilità di basso livello e tutto da imparare, affidatevi ai consigli dei giocatori più abili di voi, troverete sicuramente molte persone disponibili a darvi le prime dritte e







PAD IN RETE



DI DANIELE BORGNA dax@edmaster.it







magari a regalarvi armi o attrezzature per iniziare.
Le vostre caratteristiche principali saranno forza, destrezza e intelligenza, esse cresceranno costantemente secondo le attività che svolgerete: se farete lavori duri ecco che salirà la forza, nel caso vi esercitiate nella magia salirà prontamente l'intelligenza e così via.
In principio non potrete fare quello che vorrete, se non vorrete venire uccisi in poco tempo, il vostro obiettivo principale sarà quello di fare salire le skill preferite in modo da caratterizzare a fondo il personaggio e, perchè no, a fare soldi, indispensabili quanto nella vita reale.
Avrete bisogno di vestiti, armature, armi, magie, animali magari, e quasi tutto potrà essere comprato o direttamente prodotto da voi stessi.
Uno dei metodi più rapidi per racimolare i primi soldi è quello di pescare, con il bassissimo credito iniziale potrete comprare una canna da pesca e adagiarvi sul molo o su di una scogliera, magari accendendovi un fuocherello alle spalle. Il pesce non tarderà ad abboccare ed in breve tempo ne racimolerete buone quantità, potrete venderlo ai pescatori, tagliarlo e perfino cuocerlo, ogni operazione farà salire lievemente le vostre abilità e probabilmente anche il prezzo al quale potrete vendere il prodotto finito. Per la creazione dei vestiti il metodo è intuitivo, tosare pecore, filare e creare l'indumento, per i più pigri sarà possibile acquistare già rotoli di stoffa semplicemente da cucire. Indubbiamente i mestieri legati al combattimento sono però tra i più diffusi, dal minatore che estrae metalli al fabbro che crea splendide armature. Anche il falegname, legato al lavoro del boscaiolo, è una lavoro ben retribuito, con la specializzazione del bowcrafting sarà possibile produrre archi di eccezionale forza e valore, balestre e ogni genere di freccia.
Il mago poi, si rivela uno dei mestieri più divertenti ma dispendiosi in termini monetari (per il costo dei reagenti) e di pazienza, visto il tempo considerevole che si deve impiegare per diventare maestri in quest'arte.
Ma come è la vita su Britannia? Gli shieramenti sono essenzialmente due: gli "Order" cavalieri valorosi, si occupano degli indifesi, cacciano le varie creature maligne e cercano di contrastare i "Chaos", secondo schieramento, che invece si ispira a principi meno nobili come ad esempio l'uccisione di altri giocatori. Mentre i cavalieri Order di fatto non possono compiere determinate azioni, considerate ad esempio deprecabili o sconvenienti, come l'attacco di altri giocatori, i Chaos sono del tutto liberi nel comportamento, a patto di non violare le regole del server.
Un esempio divertente dell'astuzia del Chaos è il caso successo poco tempo fa sul server italiano Moon. Un Player Killer si avvicina ad un ignaro minatore chiedendo gentilmente in prestito alcuni reagenti, una volta ottenuto il prestito decide di sfruttare la magia per massacrare l'ingenuo giocatore e i suoi compagni.
Esistono poi un buon numero di giocatori praticamente neutrali tra i due schieramenti, che si occupano in maniera primaria di commercio, produzione e accumulo di ricchezze.
E' possibile comprare animali, navi, case, torri, castelli; questi ultimi sovente di propietà di gilde: vere associazioni di giocatori, con ideali simili e scopi comuni dotate di sedi, di beni mobili e immobili, di insegne e divise. L'appartenenza ad una gilda non è obbligatoria, ma sicuramente costituisce un valido aiuto ai giocatori di tutti i livelli, un metodo veloce per trovare amici, far salire le skill, divertirsi in gruppo, esplorare terre lontane o dungeon insidiosi.
Finisce qui questa introduzione al mondo di *Ultima on Line* con la promessa che nel prossimo numero analizzeremo in modo più approfondito alcuni metodi per districarsi al meglio in questo variegato mondo.

TUTTI GLI ULTIMA DI INTERNET

Per chi volesse avvicinarsi al mondo on line di Ultima ecco alcuni link utili:

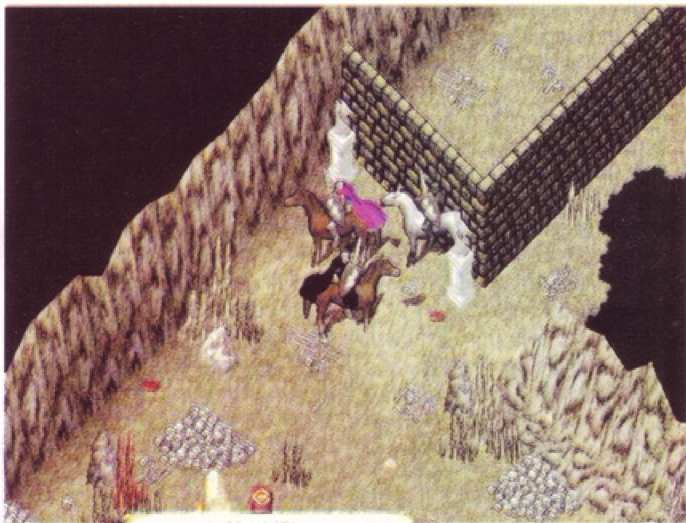
http://www.owo.com
Sito ufficiale della Origin

http://uo.stratics.com
vera e propria Bibbia di UOL

http://moon.anvi.it il
server non ufficiale a cura dell'Associazione Nazionale Videogiocatori Italiani

http://www.ngi.it
Altro server non ufficiale Italiano

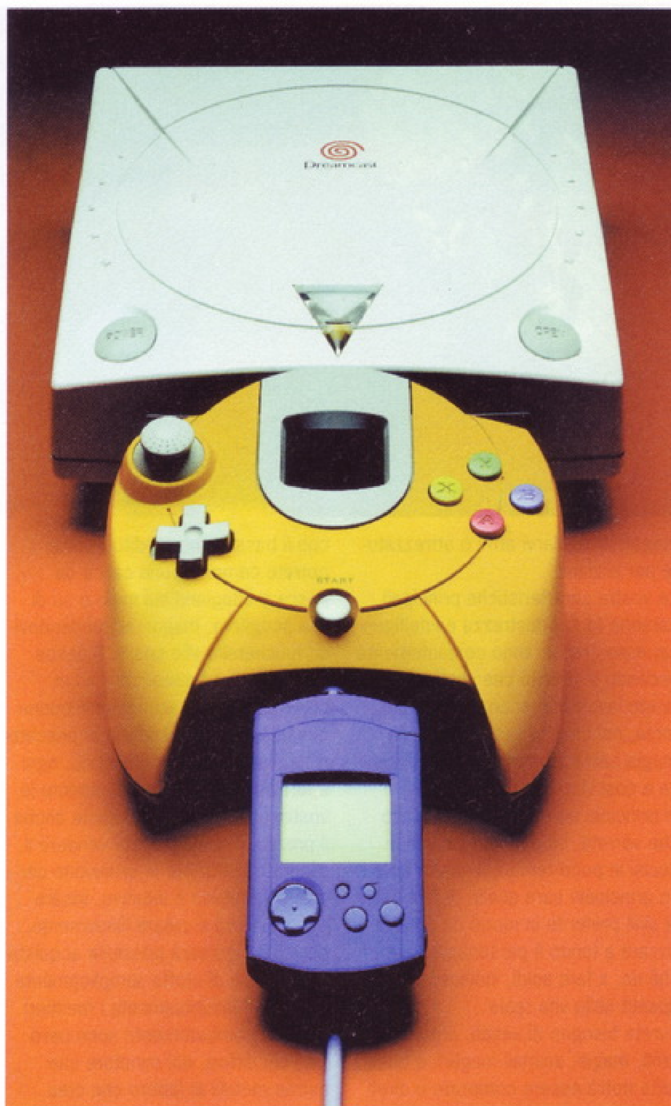
http://www.multiplayer.it/ultima
Sito completamente in italiano con molte "dritte" di sicura utilità.





PAD IN RETE

Parlare di Internet ma senza parlare di giochi on-line (per quello c'è Multiplayer.pad, no?). Quindi parlare dell'arte dei videogiochi scritti nella Rete, i siti più interessanti, quelli più curiosi, quelli ufficiali e quelli fuori dalla norma. Di tutto e di più su J; in questo primo numero anche un "dossier" su come collegarsi con il proprio Dreamcast americano senza spendere una fortuna, in attesa che anche con un DC Pal si possa fare la stessa cosa. E ancora: due tra i più visitati e importanti siti di videogiochi e informazione, l'ormai celebre The Magic Box e RPGamer. Per chiudere: la lista dei siti "utili" secondo J.



Console, internet e Dreamcast

Internet e console sono due mondi che sinora hanno decisamente fatto a pugni.
Certo, sul web sono disponibili migliaia e migliaia di siti e riviste online che trattano approfonditamente il mondo delle macchine da gioco per eccellenza, ma lo ripetiamo, finora, la consultazione di tale materiale era esclusiva ai possessori di computer.
La futura generazione di macchine da gioco promette però di colmare il gap avvicinando notevolmente console & internet, accoppiata questa che potrebbe rivelarsi veramente vincente, soprattutto grazie alla semplicità di utilizzo delle prime unita alle infinite possibilità del web.
La Sony ha dichiarato che con la sua futura PS2 sarà possibile navigare, giocare ed addirittura scaricare interi film dalla rete, la Nintendo allo stesso modo ha assicurato ampio supporto online al Dolphin (ma già il redivivo 64DD è in grado di accedere alla rete delle reti grazie al modem integrato), ma la vera apripista di questa nuova, innovativa e necessaria tendenza è stata Sega con il Dreamcast, una macchina estremamente orientata al web grazie al suo modem integrato.
Ora, prima di farvi una breve rassegna sui siti da visitare assolutamente se siete appassionati di videogiochi, occorre che capiate come collegarvi online con il Dc, sempre che possiate collegarvi...

Qualche delucidazione in più

Da che mondo e mondo, le console sono solitamente disponibili in tre diversi formati: NTSC Giapponese, NTSC Americano e PAL Europeo. Tralasciando l'abusatissimo discorso dei 50/60Hz, saltiamo velocemente ad una nuova problematica introdotta proprio con l'arrivo del Dreamcast dotato di modem, ovvero come sfruttare la suddetta periferica se si possiede una console d'importazione non ufficiale. Tagliamo subito la testa al toro ed uccidiamo gli animi dicendo che il modem giapponese incluso nella versione nipponica della console non è attualmente utilizzabile ad di fuori del paese d'origine. Se possedete un Dc Jap potete davvero provarle tutte ma, allo stato attuale, è impossibile registrare il software di navigazione dall'Ialia e da qualsiasi altro paese che non sia il Giappone, rendendo di fatto il modem da 33K solo un costoso soprammobile. Se invece possedete un Dc mericano potete iniziare a gioire: la console ed il web browser incluso funzionano perfettamente anche dal nostro bel paese, usando solo un paio di accorgimenti...
Dopo aver collegato console e modem alla linea del telefono, caricate il web browser incluso nella confezione come un qualsiasi altro programma per DC. Essendo il DC americano e credendo di trovarsi ovviamente negli States, il web browser proverà a collegarsi al provider convenzionato (AT&T) in America, in mancanza di ulteriori informazioni. Accedendo però al menu principale tramite il tasto Start sul joypad, potrete scegliere di utilizzare un provider a vostro piacimento, impostando i dati come se vi trovaste su di un normale PC. Una volta impostato il tutto, ricordatevi semplicemente di abilitare l'opzione Blind Dial, che farà in modo che il Dreamcast componga il numero telegonico anche su rete italiana, senza dover aspettare il segnale di libero americano naturalmente assente.
Una questione ben più spinosa riguarda invece le console PAL italiane, che non includono il software di navigazione Internet nella confezione, rendendo di fatto impossibile per ora la navigazione. Perchè tutto ciò? Semplice, in Italia ancora non esiste un accordo con un fornitore di accesso per garantire agli utenti DC la possibilità di navigare online. Comunque a breve dovrebbe essere rilasciato

OTAKU

DI MAURO FANELLI skyrise@edmaster.it

gratuitamente il web browser italiano...
Bene, in un modo o nell'altro ora siete online con il vostro Dreamcast USA, e siete in grado di svolgere un gran numero di attività sino ad oggi appannaggio degli utenti PC. Tramite il web browser Sega potrete facilmente inviare e ricevere e-mail, navigare su internet, chattare nell'apposito sito del Dreamcast Network e, cosa più interessante, scaricare su VMS salvataggi e programmini vari, aggiornamenti e molto, molto altro. L'aspetto del multiplaying online è per ora completamente irrilevante, in quanto non sono ancora disponibili titoli USA che sfruttino tale capacità a causa della mancanza di server appositi. La lacuna dovrebbe però essere presto colmata...

And now?

Ed ora... sbizzarritevi!!! La rete delle reti è talmente vasta, varia e ricca di contenuti da lasciar sbigottito qualsiasi nuovo utente, anche se è effettivamente necessaria un po' di pratica prima di poter sfruttare a fondo tutte le possibilità offerte da Internet. Dal canto nostro vogliamo offrirvi una solida base di partenza segnalandovi una marea di siti, italiani e stranieri, dedicati al mondo dei videogiochi in toto ed in special modo alle console. Navigando nelle pagine qui segnalate vi imbatterete in news, recensioni, anteprime, trucchi e soluzioni complete, corredati da decine e decine di immagini e filmati esclusivi.

RECENSIONE SITI

The Magic Box

http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/5534/gaming.htm

Uno dei più grandi vantaggi della rete rispetto alle riviste cartacee come quella che state tenendo in mano ora (ooopsss!) è sicuramente il fatto di poter proporre aggiornamenti pressochè continui, con tutte le ultimissime novità in campo videoludico. Certo, su Internet potete trovare ogni sorta di materiale videoludico, dalle recensioni alle soluzioni passando per le anteprime, ma molto ben accetti sono i siti News only, che propongono quotidianamente tutte le ultimissime novità. E The Magic Box è uno dei migliori in questo campo, se non probabilmente il migliore in assoluto. Certo, se cercate notizie riguardanti il mondo dei PC è meglio che navighiate verso altri lidi, ma se sono le console e gli arcade che vi interessano allora una tappa quotidiana a TMB è praticamente indispensabile.
Creato su Geocities, TMB propone quotidianamente tutte, ma proprio tutte le notizie più succose tradotte direttamente dalle riviste nipponiche di videogames o scovate navigando su Internet. Anche se dal punto di vista grafico non ci troviamo certo di fronte ad un gioiellino, il sito risulta piacevole alla vista e semplice da esplorare, oltre che molto veloce. Se sono le News che cercate, dirigetevi in fretta su The Magic Box, vedrete che diventerà un'obbligata visita quotidiana!

RPGamer

www.rpgamer.com

Per questo mese abbiamo proprio intenzione di segnalare due siti veramente al top nel loro genere, che terranno incollati al monito gli appassionati per ore ed ore. Dopo The Magic Box segnaliamo infatti RPGamer, IL sito per tutti gli amanti dei giochi di ruolo nipponici. Anche in questo caso, sotto una veste grafica gradevole ma molto semplice ed utilitaristica, si nasconde una vera e propria miniera per tutti i videogiocatori incalliti. Oltre alla sezione dedicata alle News, aggiornata non molto di frequente in verità, troverete infatti online la più grande raccolta di informazioni e media riguardanti ogni genere di gioco di ruolo per console. Dalle serie più blasonate come quella di Final Fantasy e Dragon Quest sino ai più sconosciuti (almeno in occidente) titoli della Atlus. RPGamer propone articoli, recensioni, soluzioni, trucchi, immagini, musiche e filmati di un numero impressionante di GDR. E non mancano ovviamente, accanto agli ultimissimi titoli per 32bit, un'enorme quantità di classici per ogni formato (dal NES al Megadrive, passando per PC Engine e Saturn) che hanno fatto la storia dei giochi di ruolo nipponici. Certo, qualche titolo nell'elenco manca, ma tutti i nomi più importanti sono presenti. Fiondatevi immediatamente su RPGamer e preparatevi ad una luuuuunga permanenza online...

SITI INTERNET

SOLUZIONI E TRUCCHI
www.gamesages.com
www.gamefaqs.com

SOFTWARE HOUSE
www.square.co.jp - Squaresoft of Japan
www.squaresoft.com - Squaresoft USA
www.ea.com - Electronic Arts
www.acclaim.com - Acclaim
www.3do.com - 3DO
www.atlus.com - Atlus
www.bandai.com - Bandai
www.capcom.com - Capcom
www.capcom.co.jp - Capcom of Japan
www.namco.com - Namco
www.namco.co.jp - Namco of Japan
www.nintendo.com - Nintendo
www.nintendo.co.jp - Nintendo of Japan
www.sega.com - Sega
www.sega.co.jp - Sega of Japan
www.sega-europe.com - Sega of Europe
www.hudson.co.jp - Hudson of Japan
www.konami.com - Konami
www.konami.co.jp - Konami of Japan
www. sony.com - Sony
www.playstation.com - Sito ufficiale PSX
www.sony.co.jp - Sony of Japan
www.enix.co.jp - Enix
www.taito.com - Taito
www.neogeo-usa.com - SNK USA
www.workingdesigns.com - Working Design
www.rareware.com - Rare
www.psygnosis.com - Psygnosis
www.ubisoft.com - Ubisoft
www.ubisoft.it - Ubisoft Italia
www.bandai.com - Bandai USA
www.bandai.co.jp - Bandai of Japan
www.midway.com - Midway

RIVISTE ONLINE MULTIPIATTAFORMA IN INGLESE
www.next-generation.com
www.gaming-age.com
www.videogames.com
www.gamefan.com
www.game-online.com

FONTI DI NEWS
www.geocities.com/TimesSquare/Castle/5534/index.htm - The Magic Box
www.godmarssky.com

RIVISTE ONLINE PER N64
ign64.ign.com
www.nintendojo.com
www.nintendorks.com

RIVISTE ONLINE PER PSX
psx.ign.com
www.psxnation.com

RIVISTE ONLINE PER DREAMCAST
www.segadreamcast.net
www.sega-otaku.com
www.segaweb.com
www.sega-zone.com
www.seganet.com
dreamcast.ign.com



OTAKU

Benvenuti su Otaku, La rubrica di J dedicata al Giappone che vi terrà informati, da questo mese in poi, sulle novità nel campo dei film d'animazione, dei manga, dei videogame e tutto ciò che possiamo a ragione definire prodotto dell'industria culturale nipponica.



Novità editoriali manga

Nelle edicole nipponiche (in realtà, normali negozi simili a librerie) ha fatto il suo esordio il primo numero del nuovo mensile di manga *Flapper*, edito da Media Factory. L'obiettivo di questo periodico è di presentare al pubblico nuove storie e personaggi da portare poi sul piccolo schermo, com'è già accaduto per uno degli ospiti fissi del mensile, la serie epica *War Record of Alexander*, di Hiroshi Aramata, trasmessa nel settembre di quest'anno sul canale satellitare WOWOW. L'adattamento è stato prodotto da Samsung Entertainment e già se ne prevede sia una versione interattiva per Dreamcast che, nientemeno, un'opera teatrale (evento, in Giappone, non inusuale, basti pensare agli spettacoli teatrali basati su *Bishoujo Senshi Sailor Moon*).

Doppiatori, serie animate e cantanti

Sul numero di novembre della rivista d'animazione Newtype scopriamo che la voce di Chun Li nell'OAV (Original Animation Video) di *Street Fighter Zero* sarà gentilmente fornita da Touma Yumi, che ha già interpretato la parte dell'elfo Deedlit nella serie animata di ambientazione fantastico-*medievaleggiante Record of Lodoss Wars* e la dea Urd nella trasposizione su video del manga di Kousuke Fujishima *Aa! Megamisama!* (*Oh Mia Dea!* in Italia). Touma Yumi si era già calata nei panni di Chun Li molti anni addietro, nel Drama CD (dramma di stampo radiofonico inciso su compact, piuttosto diffuso in Giappone) di *Street Fighter II*, pubblicato in Giappone da Toshiba EMI nel 1992. La voce di Ryu invece sarà quella della stella dei film d'azione Kane Kosugi, che ha già recitato (di persona, non solo con la voce) nella serie sentai (per intenderci, quelle con i fantocci che combattono sopra fondali di cartapesta) *Ultraman Powered*. *Kane* è un praticante di karate, kendo, tae kwon do e kobudo, e ci aspettiamo di vedere profuse tutte queste sue abilità nella pronuncia del caratteristico "ha-dou-ken"!



Sebbene il pubblico giapponese sia stato fedelissimo per anni al formato laser-disc, pare che il DVD stia prendendo piede anche nella terra del sol levante. Sono previsti, infatti, numerosi adattamenti dal formato laser disc al nuovo video digitale in MPEG 2. Il box di DVD *Slayers ZuMovie* verrà lanciato il 25 febbraio del 2000 a 14.800 yen. La confezione conterrà tra gli altri i film *Slayers: The Motion Picture, Slayers: Return, Slayers: Great* e altre aggiunte. Per il piacere degli audiofili, tutte le performance di Rina Inverse e Amelia saranno codificate in Dolby Digital. Questo box sembra idealmente fare il paio con il primo DVD di *Neon Genesis Evangelion*, che verrà lanciato il 21 dicembre con quattro episodi inclusi e colonna sonora in quattro lingue: giapponese, inglese, spagnolo e francese. Vantaggi del digitale.

Continua ad infuriare, anche in campo





DI GIANLUCA TABBITTA ryo@edmaster.it



discografico, *Sakura Taisen*, la famosissima serie di giochi adventure/ren'ai/strategici per console Sega. Dopo il terzo musical ispirato alla serie, *Benitokage*, presentato nell'estate di quest'anno al Tokyo Seinen-Kan Hall, ecco pronto l'album, composto da due CD, con le incisioni live dello spettacolo. Tra gli altri brani, le rappresentazioni dal vivo del Teikoku Kageki-Dan (ovvero, con riferimento al videogame, il gruppo delle sei protagoniste interpretate da Yokoyama Chisa, Takano Urara, Tomizawa Michie, Tanaka Mayumi, Fuchizaki Yuriko e Nishihara Kumiko), i commenti del produttore della serie Hiroi Ouji e quattro nuovi brani vocali scritti appositamente per questa uscita. L'album doppio verrà messo in vendita il 22 dicembre a 3.150 yen (48 mila lire circa).

Novità dal mondo dell'intrattenimento elettronico

Non si attenua il fenomeno Ren'Ai simulator. Per chi è poco pratico con i titoli di stampo prettamente nipponico chiariamo che si tratta di un tipo particolare di videogioco, il simulatore di appuntamenti, a metà strada fra l'adventure e il GDR, dove lo scopo principale consiste nel portare avanti nel modo più soddisfacente possibile una relazione con una fanciulla in stile anime, dal corteggiamento ai primi appuntamenti.



Ebbene, dopo *Graduation*, *Roommate Inoue Ryoko* e *Sentimental Graffiti* è la volta del secondo capitolo della pluripremiata serie di Konami, *Tokimeki Memorial*, pubblicata per la prima volta su NEC PC-Engine ed in seguito su Saturn, PlayStation e Coin-Op dal 1996 al 98. Il lancio di *Tokimeki Memorial 2* è previsto per PlayStation intorno ai primi di dicembre. Nel frattempo la macchina promozionale di Konami si è messa puntualmente in moto. A partire dal 26 novembre, presso alcuni rivenditori selezionati, coloro che hanno già ordinato i CD con la colonna sonora e l'album dei vocali potranno ritirare i poster ufficiali del videogame.

I CD in uscita includono due album con la colonna sonora del gioco (*Tokimemo 2 Original Soundtrack Vol. 1-2*), un album di brani vocali (*Tokimemo 2 Vocal Tracks Album*) e il CD singolo di Noda Junko *Yuukino Kamisama*.

Ma le novità in casa Konami non si limitano a *Tokimemo 2*. Per il 9 dicembre è previsto in Giappone il lancio del nuovo GDR per PlayStation *Shin Yugioh Duel Monsters – The Sealed Memories*. Il titolo incorpora un nuovo sistema per l'uso delle Guardian Star, che potranno essere dotate di abilità extra ed invocate nel corso della battaglia. Il giorno del lancio sarà disponibile una speciale edizione numerata di *Shin Yugioh Duel Monsters* a 9800 yen (circa 160.000 lire) mentre la versione tradizionale sarà venduta ai canonici 5800 yen (circa 80.000 lire).

Continuano gli adattamenti da manga a videogame. Sega of Japan ha in cantiere un titolo di golf basato sul famoso fumetto omonimo *Hot Golf*. Sono previste quattro modalità di gioco: campionato, pratica, versus e l'Internet Battle Mode. Nella modalità campionato ogni utente potrà creare il proprio club nello schermo dell'unità VMS. Ogni personaggio disporrà di attacchi speciali e potrà usare mazze non conformi al regolamento.

Eventi normali per un giapponese, incredibili agli occhi di un europeo: a partire da dicembre, sui vagoni della JR line (linea ferroviaria che collega, tra gli altri, l'aeroporto di Narita a Tokyo) sarà possibile trovare diverse console portatili Neo Geo Pocket, ciascuna con un gioco differente (magari proprio *SNK vs Capcom*, il picchiaduro in preparazione che vede contrapposti i personaggi di *Street Fighter* a quelli di *King of Fighters*), liberamente utilizzabili dai viaggiatori allo scopo di promuovere il piccolo tascabile a colori di SNK. Da noi probabilmente le console sparirebbero dai treni nel giro di poche ore.

Sempre a proposito di videogiochi, la software house Atlus ha in cantiere due nuovi titoli per il Gameboy Color. Si tratta degli ultimi due giochi della serie di GDR *Megami Tensei: Shin Megami Tensei Devil Children Red Book* – e *Shin Megami Tensei Devil Children Black Book*. I due titoli quasi omonimi hanno praticamente la stessa trama, ma differiscono in quanto a protagonisti, nemici ed accadimenti speciali nel corso del gioco.
Gli utenti, collegando due Gameboy via cavo, possono ingaggiare dei combattimenti, scambiarsi i personaggi oppure fonderne le caratteristiche. Sono disponibili circa duecento demoni da vedere e catturare e un album dove vengono classificati man mano che li scopriamo nel corso del gioco. Entrambi i titoli verranno lanciati in Giappone nella primavera del 2000.

E per questo mese è tutto.
Alla prossima puntata di Otaku, ancora più colma di curiosità dalla terra del Sol Levante!

CLASSIFICHE

LASER DISC
PIÙ VENDUTI IN GIAPPONE
NOVEMBRE 1999

1. Martian Successsor Nadeshico The Movie: The Prince Of Darkness
2. Card Captor Sakura Vol. 11
3. D4 Princess Vol. 3
4. Neo Ranga TV Vol. 10
5. Detective Conan 5th Part 6
6. You're Under Arrest Special 4
7. To Heart Vol. 5
8. Ah! My Godness TV Vol. 6
9. Sekai No Monsho Vol. 5

ORICON
GIOCHI PIÙ VENDUTI
NOVEMBRE 1999

1. Chrono Trigger (Squaresoft, PlayStation)
2. Arc the Lad 3 (Sony, PlayStation)
3. Pac Man World (Namco, PlayStation)
4. Parlor Pro Jr. Vol. 2 (Mitsui Bussan, PlayStation)
5. Derby Stallion '99 (Ascii, PlayStation)
6. Langrisser Millennium (Masiya, Dreamcast)
7. Sea Man (Vivarium-Sega, Dreamcast)
8. Dance Dance Revolution 2nd Remic (Konami, PlayStation)
9. Formula One '99 (Sony, PlayStation)
10. Game Boy Dragon Quest 1-2 (Enix, Game Boy)



STELLE&STRISCE

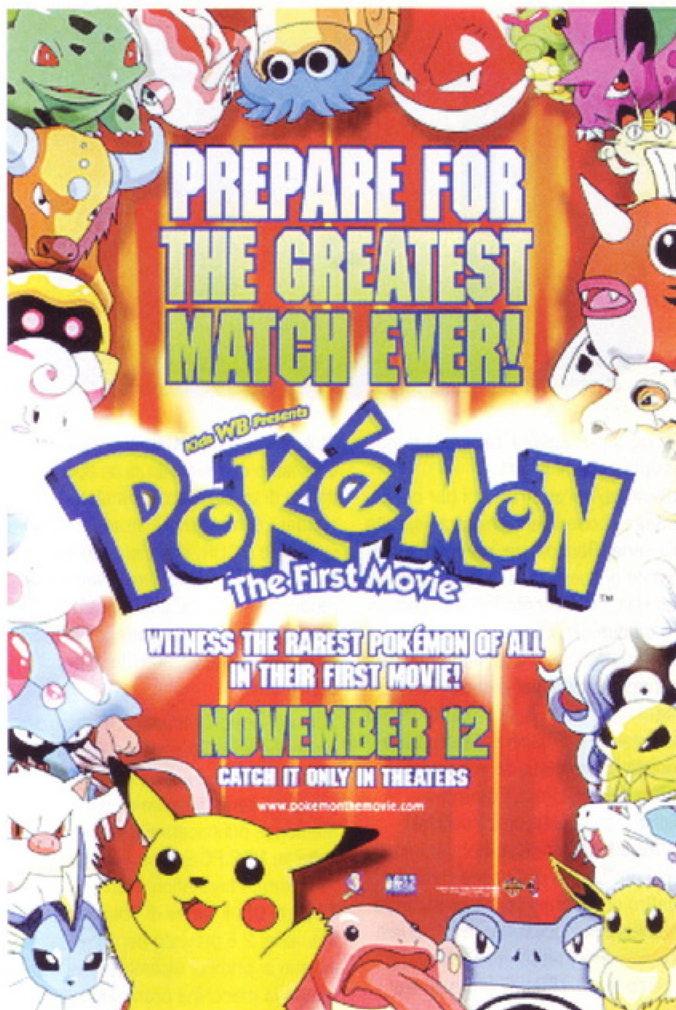
Stelle & Strisce, i videogiochi, le manie, le curiosità che rendono l'America il popolo dell'hamburger e dei Pockemon (oggi come oggi), ogni mese J vi porta al di là dell'oceano, immergendovi completamente nelle 50 stelle della bandiera statunitense.

Pockemon rules

Se nel vecchio mondo la Psx ha abbattuto in modo totale la concorrenza non si può dire altrettanto per il mercato americano. Di fatto, nonostante il Saturn sia finito KO da un sacco di tempo, la concorrenza alla Sony non manca assolutamente visto che le quote di mercato della Nintendo sono quasi identiche mentre da settembre il Dreamcast è sbarcato minaccioso sul suolo statunitense battendo ogni record di vendita. Ad ogni modo il motivo della straordinaria tenuta della Nintendo è rappresentato dal fenomeno *Pocket Monster* che continua a mietere successi in America, non solo grazie alle vendite delle cartucce ma anche all'incredibile mole di gadget et similia che compongono il merchandising ad esso dedicato. Si può dire che, almeno a livello di marketing, i calcoli di Yamauchi di un paio di anni fa si sono rivelati esatti: Pockemon all'estero ha ormai superato la fama del *Tamagotchi*, il diabolico apparecchietto che lo ha ispirato. Di certo non si può attribuire il successo di Pikachu (mostriciattolo protagonista di *Pockemon*) e dei suoi amici ad un colpo di fortuna, bensì ad una pianificazione notevole che ha portato all'importazione di una serie di prodotti di supporto tra i quali la punta di diamante è stata senza ombra di dubbio la serie animata, trasmessa in modo capillare negli Stati Uniti. Addirittura pare proprio che l'evento in animazione di quest'inverno sarà il lungometraggio di *Pockemon* per il quale sono stati previsti menu tematici nei fast food e in generale un lancio pubblicitario pari solo ai film Disney. L'unico rovescio della medaglia è stata l'ondata di contraffazioni che ha investito il mercato, tanto che la Nintendo si è mobilitata nel periodo estivo per eliminare i gadget "pirata" dalla circolazione. Del resto ormai Pikachu è dappertutto, basti pensare che durante la passata festa di Halloween c'erano più maschere da Pockemon che da Frankenstein e Dracula in giro.

Uno sguardo all'entertaiment e al settore video

Abbiamo parlato di Halloween e a proposito di paura è assolutamente da segnalare la prossima uscita in DVD di *The Blair Witch Project* un film sperimentale che si è già distinto nei cinema e nei festival incassando 140 milioni di dollari in due mesi. Un miracolo se consideriamo anche il bassissimo costo della pellicola che ammonta a soli 40.000 dollari. Al limite tra lo snuff movie e il documentario, *The Blair Witch Project* racconta le vicende di 3 studenti decisi a girare un documentario su una leggenda, ovvero quella della strega di Blair. La loro vicenda è ricostruita proprio partendo dai nastri da loro girati prima di scomparire nel 1994. Un film tutto in 16mm che, pur non avendo effetti speciali costosissimi come *The Haunting* , ha avuto un successo strepitoso che probabilmente sarà ripetuto nella versione per l'home video. Tornando a parlare di grande schermo è assolutamente da citare l'uscita nei cinema statunitensi di *The Princess Mononoke* che, dopo un ritardo mostruoso, è uscito in 8 cinema nelle principali località campione. Il lungometraggio diretto dal regista e autore Hayao Miyazaki ha incassato in totale 144.446 dollari con una media di incassi per cinema superiore alla norma. Questo rende molto probabile una diffusione allargata al circuito nazionale di cinema contribuendo a consolidare il fenomeno dell'animazione sul suolo Americano.



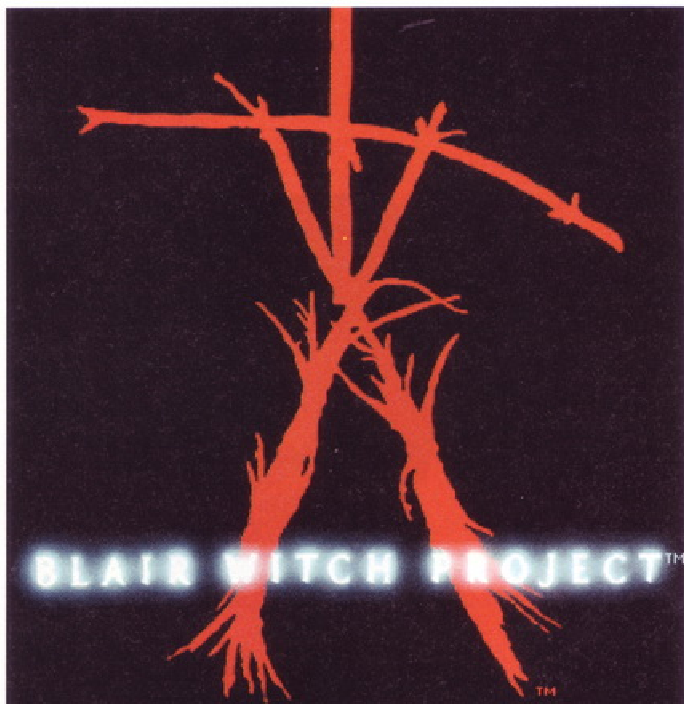




TALK SHOW



DI ALESSANDRO CASINI sandman@provider.it





Curiosamente è proprio la Disney (anche se si dovrebbe dire la Miramax...) a tenerne le redini, sintomo della necessità del colosso statunitense di allargare il proprio giro di affari per proteggersi da concorrenti pericolosi come la Dreamworks e la Warner Bros. Parliamo ancora di animazione anche se ci spostiamo nel settore televisivo: mentre in Italia le speranze di rivedere Gundam in tv sono azzerata negli USA sono più fortunati in quanto pare proprio che Cartoon Network ospiterà presto una serie di Gundam anche se non è ben chiaro quale. La Bandai of America ha recentemente introdotto una serie di modellini della serie di *Gundam Wing* (già distribuita sottotitolata assieme a 08 MS Team, Gundam 0080 e 0083) ed è quindi probabile che sia proprio questa ad essere trasmessa.

Games a go-go

La Bandai è impegnatissima in questi ultimi mesi anche nel campo del software in quanto ha intenzione di "aprire le frontiere" ai giochi ispirati agli anime partendo da titoli come il recente *Macross VFX2* per PlayStation. Pare proprio che anche *Mobile Suit Gundam 0079: Rise From The Ashes* avrà una versione americana dimostrando che la Bandai ha buon tempismo, dopotutto inizia a importare giusto ora che inizia a fare cose decenti. Tra le ultime uscite si segnala la versione americana di *Grandia* per Psx , gioco che evidentemente non ha avuto la fortuna di *Lunar* dal punto di vista dell'adattamento. Pur non essendo disastrosa la traduzione di *Grandia* è poco rispettosa dell'originale con inspiegabili cambiamenti di dialoghi marginali allo scopo di renderli più soft (esempio: alcool cambiato in caffè e cosi via), senza contare le traslitterazioni dei nomi alquanto opinabili. Per la serie: non tutti i GDR hanno la fortuna di essere adattati dalla Working Design. Sempre restando nel campo dei giochi di ruolo è molto probabile che il nuovo *Arc The Lad 3* della Sony sarà il primo della serie ad uscire dal Giappone. Il gioco ha venduto oltre 189 mila copie dalla sua uscita piazzandosi saldamente al vertice dei giochi più venduti nel paese del sol levante, complice anche la recente serie di OAV che fa da intermezzo tra il secondo e il terzo episodio. Quello che rende molto probabile l'importazione di *Arc The Lad 3* è il fatto che tale serie è stata acquisita per la distribuzione in home video, senza contare il notevole successo di *FF8* che contribuirà senza ombra di dubbio a spalancare ulteriormente le porte ai giochi di ruolo giapponesi.

CLASSIFICHE

GIOCHI
PIÙ VENDUTI IN USA
FINE OTTOBRE 1999

1. Pokemon Yellow: Special Pikachu Edition (GB)
2. Pokemon Blue (GB)
3. Pokemon Red (GB)
4. Pokemon Snap (N64)
5. Pokemon Pinball (GB)
6. Driver (PS)
7. Tony Hawks Pro Skater (PS)
8. Crash Team Racing (PS)
9. Madden NFL 2000 (PS)
10. Gran Turismo (PS)

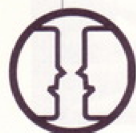
Incarnazioni multiple di *Pockemon* dominano saldamente la classifica. Al sesto posto troviamo *Driver* che si dimostra uno dei giochi più venduti anche sul suolo statunitense. Curiosa la decima posizione di *Gran Turismo* che sbalza all'undicesimo posto *FF8* che esce quindi dalla top ten. Probabilmente la vicinanza all'uscita del secondo capitolo del racing game della Sony ha rivitalizzato le vendite del prequel e neanche di poco.





Rumori di fondo

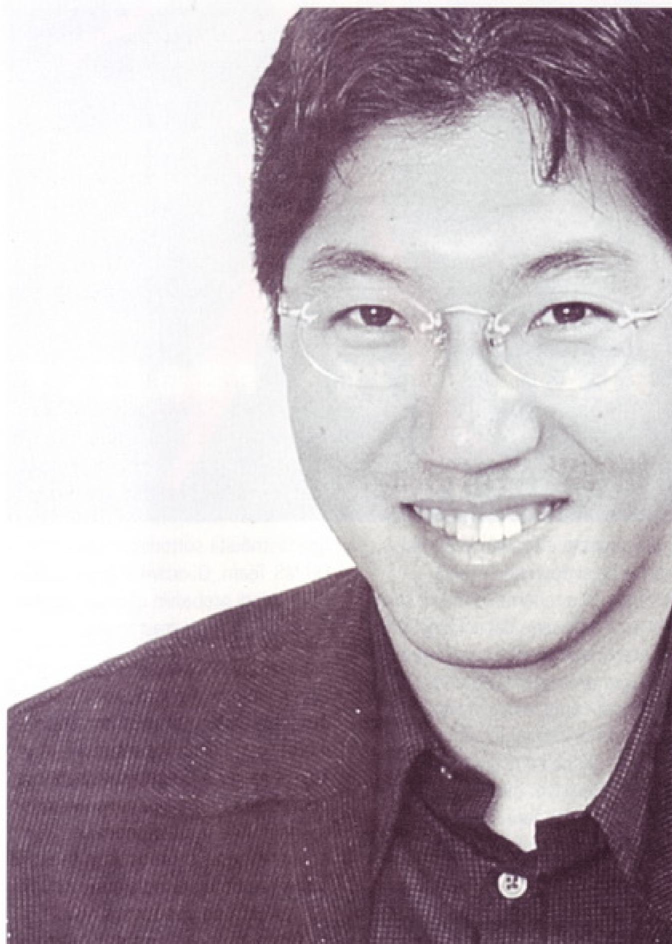
Alcune voci di corridoio dicono che la Sega Of America annuncerà ufficialmente la periferica DVD per Dreamcast il prossimo marzo, giusto in tempo per il lancio della PS2. Viene da chiedersi perché tale annuncio non dovrebbe essere fatto dalla Sega of Japan... non ci fidiamo finché non sentiamo. A parte questo pare che la LucasArts stia sviluppando due titoli per PS2, uno dei quali dovrebbe essere basato su *Star Wars* e non è chiaro se sarà basato sulla vecchia trilogia o al recente prequel. Per questo mese è tutto, ci vediamo nel prossimo millennio!



TALK SHOW

Intervista a Yuji Naka

Non potevamo pensare a un'intervista migliore per benedire il primo numero di J: Yuji Naka, ideatore e vera mente dietro al Sonic Team e relativi giochi. Dopo lo speciale sul porcospino blu, la recensione di Sonic Adventure, eccovi un'interessante chiacchierata con uno dei più affermati game designer del mondo... solo per J!



J: Prima di tutto, parliamo di *Sonic Adventure*. Molte persone confrontano l'ultima avventura di Sonic con *Mario 64*, quali pensi siano le grandi differenza tra i due titoli?
Yuji Naka: I personaggi e le loro possibilità sono differenti, i concetti stessi alla base sono diversi, i giochi stessi nella loro natura sono difficilmente comparabili.

J: Pensi che *Sonic Adventure* sia la reale trasposizione tridimensionale delle avventure di Sonic? Intendiamo, ritieni che *Sonic Adventure* riproponga le stesse caratteristiche dei precedenti capitoli di Sonic (velocità, struttura labirintica dei livelli...)?
YN: Penso che sia davvero un'avventura in 3D. Io e il mio team abbiamo visitato a lungo il Sud America, ovvero il Mexico, il Perù, il Guatemala per vedere con i nostri occhi le giungle e le rovine. Abbiamo avuto la possibilità di mostrare un mondo realistico, anche grazie al Dreamcast. Siamo stati estremamente contenti di poter tuilizzare tutto questo in un mondo 3D.

J: Sonic Adventure può davvero rappresentare la "new wave" dei giochi di piattaforme in 3D? Pensi che *Sonic Adventure* sia un gioco "nuovo", un titolo capace di portare il genere verso un nuovo sbocco?
YN: Creare un gioco come *Sonic Adventure* è stato davvero un lavoraccio, è quindi naturale che speri diventi davvero qualcosa di grosso, ma è comunque difficile. Nonostante questo, Sonic Adventure offre un sacco di nuove sfide e possibilità, portando effettivamente a un nuovo modo di giocare.

J: Parliamo dei vostri giochi per Dreamcast. Avete previsto di lanciare cinque titoli per Dreamcast, cosa puoi dirci circa le voci che vorrebbero in lavorazione *Phantasy Star Online* e il seguito di *NiGHTS*?
YN: Ci sono tante tanto voci che girano. La verità è questa: abbiamo da poco cominciato lo sviluppo di *Phantasy Star Online*, ma non abbiamo nessun progetto per *NiGHTS*, seppur sembra che davvero tanti giocatori stiano aspettando qualcosa in questo senso.

J: Puoi dirci qualcosa di più circa *Chu-Chu Rocket*? Avete preso ispirazione da *Mario Party* per Nintendo 64, come modello di gioco in multiplayer, o da qualsiasi altro titolo simile?
YN: Non ho presso la benché minima ispirazione da *Mario Party*. Volevo creare un gioco con cui qualsiasi persona potesse divertirsi, immediatamente e assieme ad altri giocatori e questo è stato il naturale risultato. Non c'è molto da dire sull'aspetto tecnico, piuttosto sobrio e pulito, quello che posso consigliare è quindi di giocarlo, più che di vederlo. Rende il tutto davvero facile da capire. *Chu-Chu Rocket*, più che mai, è un gioco che va provato in prima persona.

J: Cosa ne pensi del lancio americano del Dreamcast avvenuto lo scorso 9 settembre?
YN: Mi sono detto: "Finalmente è nei negozi!". *Sonic Adventure* è stato originariamente pensato per i ragazzi americani, adesso posso finalmente vederli divertirsi (e così è stato, con gli incredibili dati di vendita di *Sonic Adventure* negli States, Ndt).

D: Siete soddisfatti della versione rivista di *Sonic Adventure* in America?
YN: Senza dubbio, è stato fatto davvero un ottimo lavoro!

D: Alla fine dello scorso settembre la Sony ha reso pubbliche le prime informazioni circa la PlayStation 2. Cosa ne pensi del design della nuova console Sony e come pensi che il lancio della PS2 il prossimo 4 marzo possa condizionare la "vita" del Dreamcast?
YN: Dopo l'annuncio della Sony mi sono reso conto, una volta di più, di quanto il Dreamcast sia una grande console.
Se si vuole spendere un sacco di soldi, di certo si può comprare una console high-tech. Il Dreamcast offre una grande qua-

DI ANTONINO TUMEO zave@edmaster.it MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

lità ad un prezzo davvero competitivo. Il fattore prezzo e le performance sono grandi, penso che il Dreamcast possa seriamente competere con la PlayStation 2.

D: Dopo la "defaillance" della Sega con il Saturn, come ti senti pensando al Dreamcast?
E come pensi che le persone guardino a una nuova console della Sega?
YN: Il Saturn non è stato un fallimento in Giappone, anzi, ha fatto un buon lavoro.
Al contrario, ha avuto grandi difficoltà in America, ma questo ci ha portato altra esperienza, esperienza che ci porterà al successo questa volta. Tutti quanti chiamano il Dreamcast "Dream Machine" (Macchina dei Sogni, Ndt) ed è quello che penso anche io.

J: In passato la Sega si è letteralmente dimenticata di alcuni dei suoi più importanti giochi dell'era 16 bit, parliamo di *Streets of Rage*, *Wonder Boy*, *Phantasy Star*. Succederà di nuovo?
YN: Per quel che riguarda lo sviluppo di *Phantasy Star Online* ho già parlato, purtroppo non so dirvi nulla di sicuro per quel che riguarda il resto.

J: Alcuni giocatori, in passato, hanno accusato il Sonic Team di sviluppare troppo giochi di Sonic in pochi anni, al contrario di quanto fa Miyamoto con i tanto attesi seguiti del suo capolavoro, Mario. Cosa ne pensi? Vedremo l'arrivo di un nuovo *Sonic Adventure 2* fra soli pochi mesi?
YN: Non so quali siano i progetti per Sonic oggi come oggi.
Se avete giocato a Sonic Adventure si può capire quale durissimo lavoro si celi dietro il gioco, quindi realizzare un titolo come *Sonic Adventure* è davvero un duro lavoro (Naka ai tempi dlel'intervista non si sbottonò circa un possibile sequel di *Sonic Adventure*, che è invece stato recentemente annunciato in via ufficiale dalla Sega, NdMatt).

J: Cosa ne pensi dell'hardware del Dreamcast?
YN: Penso sia grandioso e incredibile, nient'altro da dire. Tutto quello che può dare il Dreamcast viene venduto a soli 199$ (499 mila lire in Italia, Ndt), davvero incredibile per una console di questa levatura.

J: Pensi che il Dreamcast sia davvero la console che ogni sviluppatore stava sognando (in termini di codifica e sviluppo pratico dei giochi, conversioni)?
YN: Bé, penso dipenda tutto dal tipo di sviluppatore e dalle capacità.

J: In che percentuale *Sonic Adventure* sfrutta le potenzialità del Dreamcast? Ne hai un'idea?
YN: Non posso dirlo con precisione, ma se dovessi per forza dire un numero, sarebbe 100%!

J: Cosa devono aspettarsi i giocatori dal Sonic Team per il prossimo millennio?
YN: Mmm... se il nostro nome sarà ancora lì, sarà semplicemente fantastico.

J: Qual è il tuo gioco preferito di Sonic? L'edizione a cui più sei attaccato?
YN: *Sonic the Hedgehog*. Semplicemente perché è il mio primo gioco di Sonic.

J: Qual è il tuo videogioco preferito di ogni tempo per ogni sistema che esista o sia esistito?
YN: Ne ho talmente tanti che è davvero difficile da dirsi... ma se dovessi fingere di averne solo uno, sarebbe *Alone in the Dark* o *Lemmings*.

J: Cosa ne pensate delle possibilita online del Dreamcast? Pensate che il gioco online e multiplayer sia la giusta soluzione per il mercato delle console? Pensate che gli sviluppatori riusciranno a sviluppare al massimo queste potenzialità?
YN: Penso di sì. Il Dreamcast è l'unica console che al momento ha l'opzione per collegarsi a internet e ritengo che sia davvero un divertimento unico. Vorrei che più persone possibili avessero la possibilità di provare un'esperienza simile.



J: Con la nuova GeForce 256 e la prossima scheda grafica della 3dfx, i PC stanno per battere, per la prima volta, le performance di una console della nuovissima generazione in tempo estremamente brevi, nel contempo le nuove console presentano funzioni più tipicamente da computer. Qual è la tua opinione sulla situazione?
Pensi che le console e i PC saranno destinati a fondersi in un tutt'uno nel futuro o rimarranno due piattaforme differenti?
YN: Il concetto è differente e l'uso principale è radicalmente diverso, quindi penso che rimarranno due realtà differenti: usare la TV in salotto o il monitor è, allo stesso modo, estremamente diverso.





FIRST AGE

Vent'anni di piloti virtuali

PARTE PRIMA - LE CONSOLE

Ogni mese J vi porta indietro nel tempo, alla riscoperta di quello che erano i videogiochi all'alba (o quasi) dei loro tempi, con un occhio ben fisso alla loro evoluzione fino ai nostri giorni. La prima puntata di First Age prende in esame il mondo delle console e i giochi di guida, dagli ultimi giorni degli 8 bit, le glorie di Megadrive, Super Nintendo, PC Engine, fino a Ridge Racer e Daytona USA.



Giochi di guida dall'alba delle console "moderne" a oggi? La prima citazione obbligatoria è tutta per *Out Run* della Sega che portò alla ribalta il team AM2 (Amusement Machine No2) di Yu Suzuki. Alla guida di una Ferrari, con bionda annessa, il giocatore doveva percorrere un tracciato a bivi cercando di arrivare ai vari checkpoint prima dello scadere del tempo. *Out Run* fece veramente epoca e fu convertito praticamente su tutti i microcomputer ad opera della nefasta US Gold, senza contare la buona ma (non eccelsa) conversione per Master System (in Giappone Mark 3), la console a 8bit della Sega. Ma il vero mattatore delle console all'epoca fu il NES grazie ad una diffusione senza eguali. Tale console non vantava un gran numero di giochi di guida ma tra questi bisogna citare *Rad Racer*, prodotto dalla Squaresoft nel 1987 e conosciuto in Giappone come Highway Star. Il gioco fu il primo titolo della Square ad arrivare in America e in Europa e, pur non essendo il massimo tecnicamente, compensava i suoi difetti con il notevole uso delle tante periferiche della console Nintendo. Il problema delle conversioni dei giochi da sala era rappresentato dalle potenzialità delle console dell'epoca rapportato a schede come il System 16 che ormai erano praticamente lo standard. Finchè si trattava di convertire giochi di piattaforme e sparatutto era sufficiente diminuire dettaglio grafico e colori cercando di riprodurre il gameplay dell'originale, solo che nel caso dei giochi di guida la velocità dello scrolling ecc erano assolutamente fondamentali. *Rad Racer* fu uno dei pochi giochi ad essere predisposto per l'uso degli occhiali 3D dando un effetto complessivo migliore di altri giochi dell'epoca. Tra l'altro era uno dei primi racing game per console in cui era possibile scegliere più macchine dalle diverse prestazioni. Erano di fatto selezionabili ben 2 tipi di auto, ovvero una Porche 328 Twin Turbo e una Formula 1. Piccola curiosità: *Rad Racer* è apparso all'interno del film *"Il piccolo mago dei videogames"* assieme a molti altri giochi del NES, nonché nella pubblicità italiana del Nintendo Club con testimonial Jovanotti. Tra l'altro non è sbagliato dire che il recente (e mediocre) *Racing Lagoon* è il seguito apocrifo di *Rad Racer*.
Dopo il NES e il Master System si affacciarono sul mercato Giapponese nuove console tra cui la più famosa fu senza dubbio il PC-Engine della Nec, un 8bit con una serie di coprocessori sufficientemente potenti da renderlo equiparabile ad un 16 bit per molti versi. Proprio su questa console uscì uno tra i più giocabili giochi di corse mai visti, ovvero *F1 Circus*, conversione dell'omonimo coin op della Nichibutsu. A differenza dei giochi precedentemente trattati la visuale era dall'alto (o a volo d'aquila che dir si voglia) con uno scrolling fluidissimo e una giocabilità astrale. Nel frattempo si stava per aprire una nuova era: quella delle console a 16 bit che, con il lancio del Megadrive della Sega, debuttavano sul mercato.







L'ERA DELLE CONSOLE A 16 BIT

Le prestazioni della console erano sufficienti per proporre riduzioni convincenti degli arcade prodotti dalla Sega stessa e di fatto non tardarono ad arrivare conversioni di giochi come *Super Monaco Grand Prix* e dell'ormai vecchio (ma pur sempre mitico) *Out Run*. La critica del settore si divise sulla questione della meccanica di gioco dei due titoli, visto che c'era chi la considerava datata o non efficace fuori dal-



DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it





l'ambito delle sale giochi. Con lo SNES (Super Nintendo Entertaiment System) la Nintendo entrò in diretta competizione con il Megadrive proponendo tra i primi titoli un gioco di guida d'eccezione ovvero *F-Zero*, che vedeva il giocatore protagonista di una serie di corse futuristiche su mezzi simili ad hovercraft.
L'innovazione maggiore del gioco era l'utilizzo del Mode 7, una modalità grafica, permessa dai chip dello SNES predisposti per lo scaling e le zoomate degli sprite. L'applicazione di tale tecnica non era in relazione ai mezzi, bensì al fondale che ruotava attorno ad essi generando un'illusione di movimento davvero notevole. La stessa tecnica fu utilizzata dalla Seta per *F1 Exhaust Heat* anche se in maniera meno efficace. Prendeva corpo l'idea che per i racing game convenzionali il Mode 7 fosse inadeguato mentre iniziavano a farsi strada i primi dubbi sulla console Nintendo. Il problema principale dello SNES era la limitata velocità della CPU (solo 3,58 MHZ) che rendeva problematica la gestione di giochi veloci o con un gran numero di sprite su schermo. In realtà tale problema poteva essere aggirato utilizzato i chip custom della console che alleggerivano il lavoro della CPU, ma almeno nei primi tempi furono in molti i giochi con problemi di rallentamenti vari. Il primo gioco di guida ben riuscito che non usava il Mode 7 comunque fu *Top Gear*, nome dietro il quel si celava la conversione di *Lotus Esprit Turbo Challenge* della Gremlin, gioco che aveva fatto letteralmente furore su Amiga. Era, tra l'altro, il primo gioco di guida per SNES che supportava la modalità a due giocatori utilizzando lo split screen (*Pitstop 2* docet) dimostrando anche che con una buona programmazione si potevano aggirare i limiti di velocità della console. Più avanti sarebbe uscito anche il mitico *Super Mario Kart* che univa alla possibilità di gioco a due anche numerose aggiunte come, ad esempio, la possibilità di utilizzare diversi item contro gli avversari, senza contare i percorsi spesso pieni di insidie. Il gioco si avvaleva di un chip DSP nella cartuccia per velocizzare la gestione della grafica, cosa non nuova nel panorama dei giochi per SNES, basti pensare che anche *Pilotwings* se ne avvaleva.

LA GUERRA DEI CHIP

Siamo entrati nell'ambito dei chip aggiuntivi nelle cartuccie e, non a caso, saranno proprio questi a scandire il panorama dei racing game per 16 bit al top della loro parabola evolutiva. Superati tecnicamente in maniera insormontabile dai coin op e poi dai PC sembrava che non ci si potesse aspettare nulla di sconvolgente a livello tecnico da loro. Il primo shock fu la notizia della conversione di *Virtua Racing* su Megadrive. Nell'annuncio però la Sega aggiunse che la cartuccia avrebbe avuto al suo interno un chip, denominato SVP (Sega Virtual Processor) per la gestione della grafica poligonale, che avrebbe reso possibile una riduzione dell'originale. La Nintendo dal canto suo non stava affatto con le mani in mano e come contromossa sviluppò il chip FX, progettato dall'Argonaut Software, i primi ad aver usato la grafica a poligoni pieni nei videogames. E così i due campioni delle rispettive console si fronteggiarono: da una parte *FX Trax* e dall'altra *Virtua Racing*. Il primo ad una marcata inferiorità tecnica rispetto al gioco Sega presentava una longevità nettamente superiore, minata dalla mancanza di velocità del gioco stesso che affossava anche i buoni spunti presenti nei vari percorsi. *Virtua Racing* era l'esatto opposto del gioco della Nintendo: veloce e divertente ma dotato della longevità di un sottiletta. In più il costo della cartuccia era davvero spropositato





a causa proprio dell'SVP, chip un tantino particolare, basti pensare che i prototipi causavano interferenze nei cellulari e problemi con i pace maker!

NEVERENDING STORY

E siamo arrivati così alla generazione attuale di console, il punto di rottura col passato. L'introduzione massiccia della grafica poligonale ha ormai del tutto soppiantato il bitmap nei giochi di guida e a marzo con la Playstation 2 dovrebbero uscire sia *GT2000* che *Ridge Racer Shine*, anticipati da *Sega GT* per Dreamcast, per non parlare dell'imminente *Metropolis*.
La nuova generazione di giochi di guida è quindi già ai nastri di partenza. Non c'è che dire, è proprio una storia infinita.

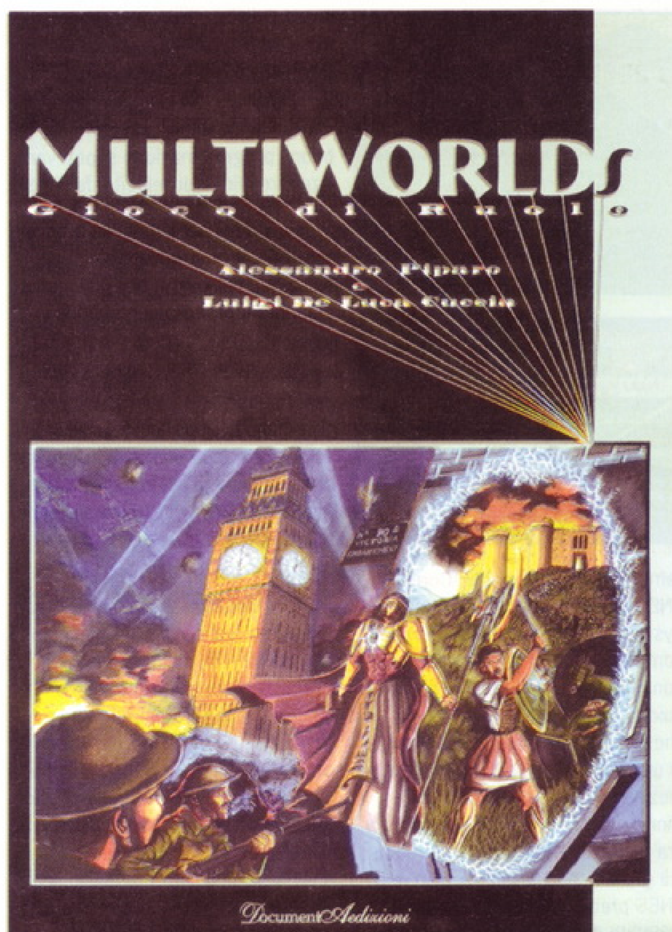


BOARD GAME



DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

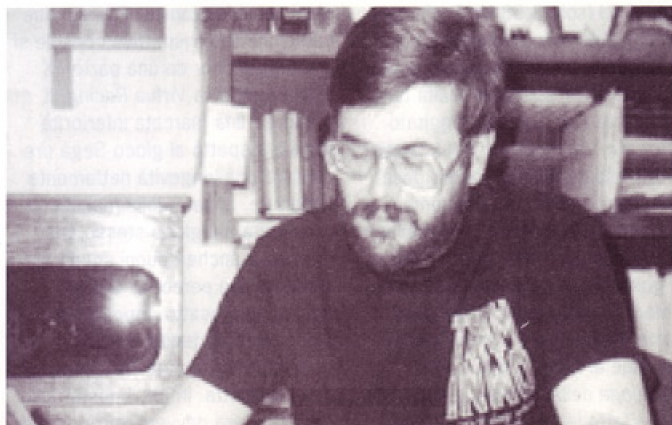
Dalla notte dei tempi i videogiochi sono stati a lungo vicini al mondo dei giochi Di ruolo, soprattutto per quel che riguarda l'ambito PC. J tratta di videogiochi, ma anche di giochi, quale spazio migliore per analizzare le ultime pubblicazioni nel mondo dei Board Game?



Apriamo questa sezione dedicata ai Giochi Di Ruolo e da tavolo con la recensione di *Multiworlds* un Gioco di Ruolo universale made in Italy presentato anche all'edizione di novembre di Lucca Games. Per chi non lo sapesse un Gioco di Ruolo universale è un sistema di regole non associato ad un'ambientazione specifica ma adattabile a qualsiasi tipo di campagna si voglia intraprendere. Il gioco è stato sviluppato per garantire la massima libertà di scelta ai giocatori a partire dalla creazione del personaggio che, pur essendo discretamente lunga permette di creare PG con caratteristiche ben definite. *Multiworlds* si differenzia dai classici modelli di gioco in molti aspetti, a partire dalle caratteristiche principali come forza, intelligenza, ecc che influenzano le sue caratteristiche da cui anche le abilità che ne rappresentano appunto la somma. Il gioco prevede la scelta tra 3 sistemi di creazione del personaggio selezionabili dal master a seconda del tipo di giocatori che si hanno davanti. Il primo funziona attraverso il classico tiro di dadi ed è quindi casuale nonché discretamente veloce per ciò che riguarda i tempi di compilazione della scheda.
Il secondo è il più interessante dei tre in quanto prevede un sistema ibrido tra tiro di dadi e assegnazione di punti offrendo sia la possibilità di personalizzare il proprio alter ego, sia una componente casuale che non guasta mai. Il terzo metodo è totalmente basato sui punti ed è quindi quello più lungo da portare avanti anche se permette veramente di sbizzarrirsi nella creazione dei PG. *Multiworlds* pur essendo molto complesso è comunque molto versatile, tanto che, ad esempio, in una campagna fantasy nei panni di un mago è possibile creare le magie direttamente sul campo di battaglia applicando ovviamente dei malus che variano a seconda del caso.
Di solito si tende a separare il sistema della magia dal resto della scheda per non correre il rischio di creare troppa confusione nel giocatore, tuttavia in questo caso la magia è gestita in maniera analoga alle abilità. In poche parole le schede di *Multiworlds* sono mosaici in cui al posto delle tessere abbiamo i punteggi e il segreto per gestire al meglio i personaggi è proprio lavorare sul momento alla combinazione più efficace.
Certo, alcuni passaggi sono un po' macchinosi ma se è il prezzo da pagare per uscire dalla rigidità tipica di altri Giochi di Ruolo allora ben venga. Sono previsti, oltre ai dati sulla famiglia e gli amici del PG, anche quelli relativi a rivali, nemici e altro che sono inseribili liberamente. Può essere considerato un difetto del gioco l'essere fin troppo vago sulla creazione della storia del personaggio ma inserirla in modo troppo incasellato in un sistema di Gioco di Ruolo universale sarebbe stato controproducente creando incongruenze nel passaggio da un'ambientazione all'altra.
Dopotutto i problemi di un sistema simile sono evidenti già in *Cyberpunk* in cui era facile trovare contraddizioni mentre si compilava la storia del PG. Volete giocare una campagna basata su un libro che avete letto o un film che avete visto recentemente senza dover sviluppare un sistema di gioco voi stessi?
Bene, *Multiworlds* è il GDR che fa per voi e rappresenta una valida alternativa ai vari *Gurps*, *Simulacri* e *Rifts*.

I GIOCHI DI RUOLO UNIVERSALI

Uno dei primi giochi di ruolo universali ad essere conosciuto anche da noi è stato GURPS, inventato nel 1986 da Steve Jackson e importato dalla DAS Production. La peculiarità di tale sistema risiedeva anche nella costruzione del personaggio che funzionava completamente a punti e senza neanche un tiro di dado. Probabilmente l'antagonista maggiore di GURPS è stato Simulacri, ideato nel 1987 dal francese Pierre Rosenthal che, per incentivare la vena creativa dei giocatori, stabilì che era possibile creare ambientazioni vendibili a se stante con il sistema base semplicemente inserendo il copyright delle regole. Il gioco è stato impirtato in Italia dalla Nexus che su tale sistema ha anche basato il famoso gioco di ruolo di Ken Il Guerriero da loro stessi prodotto.



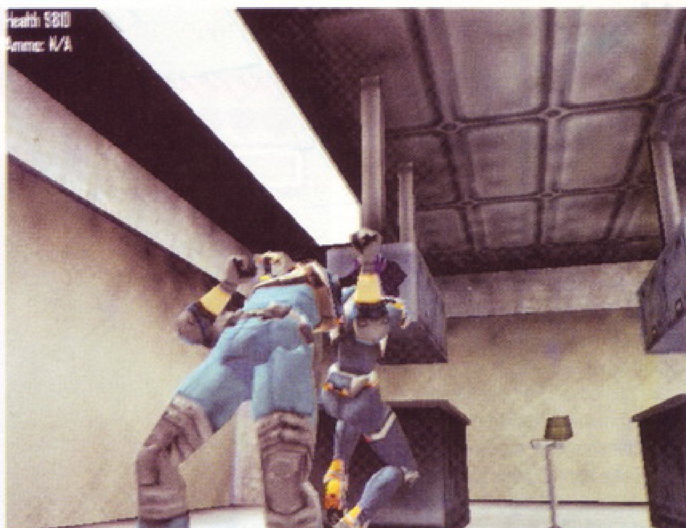


SUI GENERIS



DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

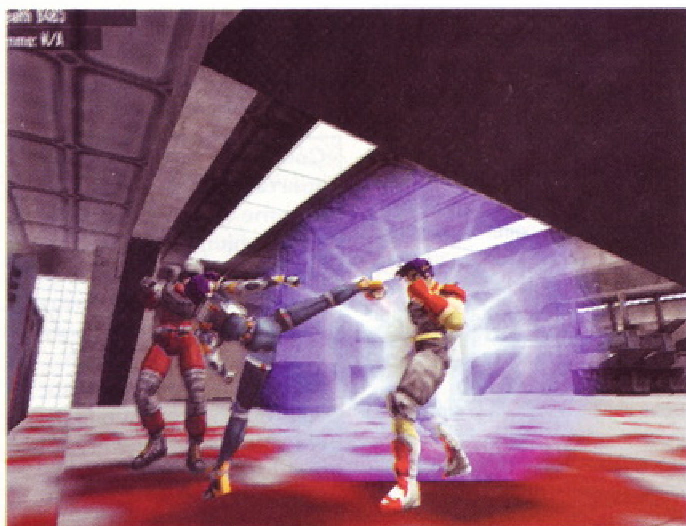
I videogiochi e i loro generi. Dalla nascita, ormai 25 anni e passa or sono, dei giochi elettronici a oggi le evoluzioni e le rivoluzioni sono state tante. J vi offre, ogni mese, l'analisi, le attese, le prospettive, le delusioni e le riflessioni sui singoli ambiti dei videogiochi. Si inizia con i picchiaduro a scorrimento...



Picchiaduro a scorrimento. Il vecchio che avanza?

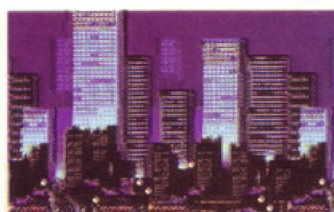
Solo la Sega si degna di sfamare ancora la voglia che è propria di tanti videogiocatori appassionati di picchiaduro a scorrimento, basti pensare a *Zombie Revenge* (recensito su questo stesso numero di J) e *Dinamite Deka 2* (a.k.a. *Dynamite Cop* in versione europea) per Dreamcast.
Picchiaduro a scorrimento quindi, questo l'argomento della "serata", un genere in rapida e irrimediabile fase di stanca, destinato infine alla totale estinzione? Non è difficile prevedere un cupo futuro come quello appena descritto, anche alla luce di quanto avvenuto in questi cinque anni di PlayStation (non troppo diversi, in questo senso, dai tre e mezzo del Nintendo64, leggermente migliore la situazione del fu Saturn). *Tekken, Virtua Fighter, Soul Edge, Soul Calibur, Dead or Alive, Tobal*, tutti titoli di primissimo ordine, o quasi, nulla da ridire, ma dove sono andati a finire i viaggi nelle periferie di *Final Fight* e di *Streets of Rage* (rispettivamente leggendarie saghe di beat'em up a scorrimento della Capcom per Super Nintendo, e non solo, e della Sega per Megadrive, Master System e Game Gear)? Chi era abituato, ormai diversi anni or sono, a vestire i pochi e stracciati panni di Haggar avrà già da tempo smesso di chiedersi quale può essere il futuro del genere, ha preferito magari adagiarsi mollemente davanti alla lista chilometrica delle infinite combo di *Tekken* o della presa quintupla di King, sempre per restare in tema Namco.
Ma qualche segnale c'è stato, indice di risveglio, da una parte, innegabile testimone di decaduta, dall'altra. Come dimenticare *Fighting Force*, attesissimo beat'em poligonale a scorrimento prodotto e sviluppato dall'accoppiata Eidos/Core per PlayStation ormai più di due anni fa? Come dimenticare, dicevamo... semplice, chiudendo gli occhi, o facendo comunque finta di nulla di fronte a una delle più cocenti delusioni dopo la perdita della Coppa Campioni della Juve contro il Real Madrid. Il titolo presentato dalla Eidos non riusciva minimamente a riproporre i fasti dei vecchi titoli Sega e Capcom (ma anche Jaleco, Konami...), fallendo in caratterizzazione dei combattenti, in varietà delle ambientazioni, nella moltiplicità "mancata" delle mosse, nel sistema di controllo piuttosto lacunoso. Dopo di lui il nulla, un Nightmare Creatures prodotto dalla Sony piuttosto insignificante e un inaspettato ma limitatissimo esperimento di picchiaduro a scorrimento in *Tekken 3* per Psx (il Tekken Force Mode). Il poligono porta male a questo genere quindi? Picchiaduro a scorrimento come gli sparatutto?
Allergici alle tre dimensioni? Non proprio, o perlomeno sembra improponibile che il solo e unico problema relativo alla penuria di esponenti del genere sia da ricercarsi nell'inadeguato stile grafico. Più verosimilmente sembra che il mercato non abbia il minimo interesse ad esaudire una richiesta che non esiste. Abbiamo *Tomb Raider, Soul Reaver*, i vari *Resident Evil*, è tornato (o sta tornando, a seconda della piattaforma) il Principe di Persia e anche il Dottor Jones (Indiana per gli amici e per colpa del cane) vuole dire la sua nel genere che sembra aver soppiantato allegramente Haggar, Guy, Cody, Axl, Blaze, Adam, Skate e chi più ne ha, più ne metta.
L'impresa della Eidos con il primo *Fighting Force* può quindi risultare almeno apprezzabile, da un sottile punto di vista, tentare di rilanciare il genere, certo, se la questione fosse stata affrontata con altri mezzi magari i risultati sarebbero stati diversi.

Fine prima parte
Sul prossimo numero di J: Esiste un futuro per i picchiaduro a scorrimento? Evoluzione del genere e prossime uscite.

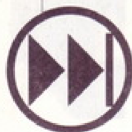












CONTINUE?

DI ROBERT LEACH robert@dakotacom.net
traduzione a cura di Mattia Ravanelli

L'arte interattiva



Ogni opera cinematografica (o qualsiasi altra forma d'arte in generale) può essere inserita in una di queste due categorie: quelle che assicurano sano e puro divertimento e quelle che fanno invece pensare e riflettere. Naturalmente è anche possibile realizzare qualcosa che riesca con successo a comunicare entrambi gli aspetti, allo stesso modo si può proporre qualcosa che non comunichi nessuno dei due, ma per lo scopo che si prefissa questo articolo, rimarrò fedele ai due distinti casi. Tutto ciò che fa pensare (che riconosceremo come Arte) lo fa in numerosi modi, solitamente nella forma di un opinione: sociale, politica, personale, filosofica e occasionalmente XXX. Tutto quello che invece ha il solo scopo di procurare svago (che chiameremo Divertimento) è utilizzato invece, nella maggioranza dei casi, come una pausa, una "periferica per rilassarsi", un qualcosa di addirittura meditativo, se ci passate il termine.

Il mondo dell'Interactive Media (ovvero i videogiochi) non è certo differente da qualsiasi altro media per l'arte, dato che si può ben suddividere il mercato dei giochi tra quelli che sono Arte e quelli che sono solo Divertimento. La differenza tra Interactive Media e le altre forme d'arte è che nei giochi si richiede molta più partecipazione al giocatore, che è stato, prima dell'avvento dell'Interactive Media, uno spettatore e nulla più. Questo non è per dire che i giochi non esistono da tanto tempo quanto le altre forme d'arte (considerazione giustissima comunque), ma è per sottolineare come i videogiochi possiedono la capacità di produrre la più "potente" Arte e Divertimento della nostra storia.



In qualità di game designer (Robert si mette, giustamente, tra questi, Ndt), abbiamo l'abilità di portare gli spettatori fuori dal museo per posizionarli, come giocatori, nel bel mezzo della nostra Arte. Come possiamo utilizzare questo potente attrezzo per arrivare fino allo scopo prefissato? Come possiamo far fruttare al massimo l'esperienza e le caratteristiche dei giocatori all'interno della "nostra" Arte? Per rispondere a entrambe le domande dobbiamo prima di tutto realizzare come in ogni altra forma d'arte lo spettatore ha sempre dovuto sottostare a pesanti costrizioni: non si può toccare un quadro, non si può muovere una scultura, non si può cambiare il copione di una rappresentazione teatrale.

L'Arte all'interno dell'Interactive Media dà ai giocatori l'opportunità di osservare il mondo attorno a sè; di parlare con i personaggi, di cambiare l'"sito delle vicende. Noi, come designer, dobbiamo (ed è un imperativo) trovare il modo di permettere tutto questo e contemporaneamente creare Arte. Abbiamo capito come portare il giocatore a trovare la chiave, uccidere il cattivone e salvare il mondo, ma non abbiamo ancora immaginato come creare vera Arte.
Per produrre Arte all'interno dei giochi dobbiamo prima decidere cosa vogliamo dire e cosa vogliamo che il giocatore impari dalla sua esperienza. Poniamo il caso che volessimo creare un gioco sulla società, in modo preciso sulle diverse classi sociali (nel mio caso, la classe del Nord America). La mia prima decisione, a quel punto, sarebbe inerente alle strutture sociali, come dovrebbe essere il mio gioco per parlare di problemi "monetari" al giocatore, come dovrebbe apparire la questione. Dopo di questo mi serve qualcosa che mantenga alto l'interesse del giocatore: potrei aggiungere qualche questione sociale e trovare il miglior modo per farla comparire nella struttura di gioco: questa parte sarebbe quella più dispendiosa in termini di sforzi e ricerca.

Dopo che ho disegnato la struttura e il modo in cui quel mondo funziona, mi dovrei poi assicurare che ogni aspetto con cui si potrebbe interagire, sia effettivamente interattivo: in altre parole, andare al dettaglio delle cose. Il più grosso successo di un game designer è sicuramente quello di creare un mondo completo e vivo e contemporaneamente offrire il giusto messaggio di fondo con cui si era partiti.
Ci sono un'infinità di possibilità: c'è da rimanerci arrovellati per mesi al solo pensiero. Siamo sicuramente di fronte alla più eccitante rivoluzione artistica dell'ultimo secolo, un modo incredibile per iniziarne uno nuovo. Se qualcuno di voi vuole contattarmi, vi prego di non esitare, amerei scambiare opinioni e pareri.

Le immagini sono tratte da *Zelda: Gaiden*, il nuovo esponente del videogioco come arte?

Continue è una pagina aperta ai lettori, così come ai game designer, ai produttori, a chiunque abbia a che fare con il mondo dei videogiochi. Volete dire la vostra? Avete un'idea che ritenete possa cambiare il nostro mercato o semplicemente volete imbrattare un foglio elettronico con 4000 caratteri. Mandate il tutto a: joypad@edmaster.it

